IN ALLEGATO 2 DVD ROM CON IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

DARKSIDERS

TOP GAMES!

IN ITALIANO

GAMESVILLAGE.IT - Giugno - n°194 - Edizione DVD - € 8,90



RECENSITO!

BINARY DOMAIN

La guerra dei cyborg si combatte con il controllo vocale!

RECENSITO!

UEFA EURO 2012

Gli Azzurri scendono in campo nella simulazione calcistica di EA!

INOLTRE...

16 giochi recensiti tra cui

- The Witcher 2 Assassins of Kings Enhanced Edition
- Legend of Grimrock
- The Walking Dead
- The Game – A New Day
- Confrontation

SPECIALE!

DISHONORED

Svelati i piani dell'assassino steampunk di Bethesda!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°194 - MENS. - ANNO XVI-12 € 8,90
Sprea Editori ITALY

Sia breve la vita, o sarà troppo lungo il disonore! (William Shakespeare)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

Dishonored

30 Riuscirà Arkane Studios a superare il favoritissimo *BioShock Infinite* di Irrational Games, il prossimo inverno?

90 GIOCO COMPLETO!
DARKSIDERS
Questo mese, GMC vi propone uno splendido gioco d'azione con una trama particolare: vestite i panni di Guerra, uno dei Quattro Cavalieri dell'Apocalisse, in un'avventura davvero epica!
IL DVD DEMO TORNERÀ IL PROSSIMO MESE


Resident Evil 6 - pag. 14


Lost Planet 3 - pag. 12



QUESTO MESE GMC PARLA DI

Le prove di questo mese

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

TOP GAMES!

Acquistando una copia di Giochi per il Mio Computer TOP GAMES, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio. In questo numero, GMC TOP GAMES vi permette di vestire l'armatura di Guerra, uno dei Quattro Cavalieri dell'Apocalisse, e di gettarvi in un emozionante vortice di combattimenti ed esplorazione. Aggiratevi sulla Terra sconvolta dal Giudizio Universale, affrontate i temibili nemici al servizio del Distruttore e placate la vostra sete di vendetta con *Darksiders*, uno dei giochi d'azione più coinvolgenti degli ultimi anni!



Per seguirci sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

Rischiatutto



Al termine della nostra recensione di *BioShock*, nel 2007, scrivevamo "*Per cortesia*, vogliamo altri giochi così". Siamo stati presi in parola. Da quel momento, in molti titoli abbiamo scorto il rimando, la citazione più o meno esplicita al capolavoro di Irrational Games.

Una sorte simile è toccata a *Gears of War* e al suo sistema di coperture, diventato un elemento quasi onnipresente negli sparatutto in terza persona. Sono solo due esempi e chi ci segue da tempo non faticherà a trovarne altri.

Da una parte è naturale che pietre miliari di tale calibro influenzino lo sviluppo dei propri generi d'appartenenza, e di conseguenza quello dell'intero settore. È meno apprezzabile, invece, la tendenza ad appiattirsi su questi canoni, ripetendoli all'infinito. Certo, il momento è difficile, gli investimenti che orbitano attorno alla creazione di un gioco sono onerosi anche per i colossi che ci immaginiamo provvisti di risorse economiche infinite (ma che poi tagliano il personale in questa o quella sede), e gli studi di mercato spingono a investire solo su produzioni in grado di garantire almeno una trilogia. Meglio, quindi, puntare sul classico "squadra che vince non si cambia"? Combinare gli stessi ingredienti del cocktail sperando che la sbornia non faccia pensare troppo al mal di testa che seguirà? Delegare creatività e innovazione allo sviluppo indipendente, così da crearsi a costo zero un bacino da cui attingere, per poi abbellire il tutto con costosi motori grafici e presentazioni pubblicitarie faraoniche?

A scuola ci insegnano che ispirarsi a un solo autore è plagio, citarne molti è cultura. Una tesi altrettanto valida sostiene che siano i capolavori, nella letteratura, nel cinema, e nei videogiochi aggiungiamo noi, a creare i propri predecessori. Entrambe le teorie non giustificano l'assenza di originalità. In poche parole, comunque la si veda è necessario puntare sulla qualità delle idee, e la sensazione è che, in troppi casi, si cerchi di evitare o di far pagare ad altri questo rischio, non solo nei videogiochi.

Dishonored, cui abbiamo dedicato la copertina, ci ha ricordato da vicino *BioShock*, ma anche *Deus Ex: Human Revolution*, *Half-Life 2* e *Batman Arkham City*, come troverete spiegato nello speciale a pagina 30. Il motivo per cui abbiamo scelto di seguirne lo sviluppo è che, tra abilità, armi e mezzi, abbiamo colto nel lavoro di Arkane Studios una scintilla di originalità, il desiderio di concedere al giocatore qualcosa di diverso dall'ennesimo riadattamento della solita partitura. "Qualcosa" che ci ha spinto ad avere fiducia nella capacità degli sviluppatori di presentarsi all'appello con un FPS superiore alla somma delle sue parti. Crediamo che sia ancora possibile, che le note e gli accordi da scoprire e suonare siano molti e che sul monitor debbano andare in scena opere, serie e buffe, capaci di sollevarci dalle miserie quotidiane. Prova ne sia il gioco completo allegato a questo numero: *Darksiders*. Per riassumerlo in poche parole, potremmo dire che "Guerra e Rovina cavalcano in cerca di vendetta alla fine dei tempi". Con un soggetto così, i tragediografi greci sarebbero andati a nozze.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO DARKSIDERS

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 94 e all'indirizzo Internet: www.giochiperilmiocomputer.it

***Stavolta** la posta si apre con un avvertimento: se non avete giocato l'avventura* To the Moon *ma intendete farlo (e dovreste), saltate a piè pari la Lettera del Mese, perché contiene numerosi dettagli sulla trama, che rappresenta uno dei punti di forza più importanti del titolo. Sarebbe un peccato rovinarvi la sorpresa. Buona lettura per quanto riguarda, invece, tutte le altre mail!*

IL GIOCO CHE VORREI

Ciao Nemesis,
saltando i complimenti e ringraziamenti per il lavoro che state facendo, entro subito nel vivo della questione. Recentemente hai chiesto che progetto vorremmo veder nascere su Kickstarter. Da grande appassionato di strategia, non mi farebbe che piacere vedere un RTS con una nuova ambientazione. La mia idea era di uno strategico che si svolge nell'organismo umano. Guidare eserciti di globuli bianchi contro virus di più tipi, magari con un sistema carta-sasso-forbice per il bilanciamento, in varie parti del corpo. Si potrebbe avere una mappa tattica come quella dei vari *Total War*, oppure la facoltà di richiedere interventi "aerei", che sarebbero, alla fine, le iniezioni di medicinale da parte dei dottori. Non mi pare che ci siano tanti giochi (forse nessuno!) ambientati nel nostro corpo. Sarebbe davvero grande. Sono, però, anche un appassionato di giochi di ruolo: mi piacerebbe rivedere quei background steampunk (come *Arcanum*) in cui si potevano avere armi tecnologiche o arti magiche in un universo fantasy. Oppure un GdR con ambientazione scolastica, un po' come in *Bully*, ma più "di ruolo", nella quale guidiamo uno studente che si deve barcamenare fra studio e vita sociale, scegliendo quali materie studiare più approfonditamente. E allora ci sarà il nerd abile in tutte le materie, ma con poca vita sociale o il campione nello sport incapace di fare 2+2 durante un compito di matematica. Non credo siano cose improponibili e, dal mio punto di vista, sono anche abbastanza interessanti. Donerei volentieri i miei soldi per comandare plotoni di linfociti! Spero di non essermi dilungato troppo. Grazie per l'attenzione e saluti a tutta la redazione!

Angelo Castaldo

Caro Angelo,
in effetti non mi risulta che siano stati realizzati giochi "seri" ambientati nel corpo umano (al massimo, sarà stato pubblicato qualche breve



IL GIOCO CHE VORREI
Come protagonisti di un videogioco, i teppistelli sono più adatti di una classe di studenti modello.

> **"Donerei volentieri i miei soldi per comandare plotoni di linfociti!"**
>
> da Il gioco che vorrei – Angelo Castaldo

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

AGGIORNAMENTO

Cari lettori, eccoci al nostro consueto appuntamento con la rassegna in diretta dal **Forum** di **GamesVillage.it**. Il primo **Thread** su cui puntiamo i riflettori è "Problema *Dark Messiah* e Steam" aperto nel **Canale** "Mondo Computer" dal nostro amico mouse-in-the-house: Buongiorno, ho pensato di rispolverare un vecchio classico: *Dark Messiah – Might and Magic*, solo che, installandolo tramite DVD (ho la versione allegata a GMC) il gioco crasha all'avvio. Al che penso: diamine, è un gioco Steamworks! E allora lo scarico tramite Steam, solo che... idem, crash all'avvio! In più con un processo (mm.exe) che non riesco a terminare. Qualcuno mi sa aiutare? Una dritta arriva da lonewolf301: Anche a me crasha, durante i caricamenti, e ho letto che è un problema relativamente comune. Non è una questione di file corrotti o altro, ma di problemi con i driver e le schede più recenti (a me crasha con una NVIDIA 7800 GT addirittura, mentre con la vecchia 6600 GT dell'epoca girava benissimo). L'unica cosa che non ho provato è giocarlo senza fare alcun aggiornamento.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Quando un gioco diventa epico?

Ciao Nemesis,
la mia domanda è: quando un gioco diventa epico? Come fa a diventarlo per ciascun giocatore?
Ti chiederai da dove nasce tale quesito. Ebbene, è sorto qualche giorno fa, quando, alle due di notte (consapevole che alle cinque del mattino mi sarei dovuto alzare per andare a lavoro), ho completato il bellissimo *To the Moon*. In questa mail citerò molto della recensione del buon Vincenzo Beretta e proverò ad ampliarne le considerazioni con la mia personale esperienza. Condivido pienamente le valutazioni complessive che Beretta ha dato al gioco, e il 9 finale gli rende pienamente giustizia. Se analizziamo il gioco con occhio critico, scopriamo che in realtà la grafica è "old", pulita, ma vecchia appunto. Per assurdo, basterebbe cambiare il .exe dell'eseguibile con l'estensione .gba, e il gioco potrebbe essere distribuito per Game Boy Advance. Il movimento dei personaggi è legnoso e a volte frustrante, i semplici enigmi sono monotoni ed effettivamente la sequenza d'azione risulta inutile e sterile (pur spezzando un po' la pesantezza degli eventi vissuti). Eppure, questo gioco per me è diventato epico. Come mai? Faccio una premessa: innanzitutto, pur non comprendendo pienamente i dialoghi (in inglese, il mio tallone d'Achille!), sono riuscito a capire la trama, la storia di John. La recensione, giustamente, metteva in risalto quanto i temi, i dialoghi, i colori e la musica siano fondamentali. Ed è realmente così! "I dialoghi, in particolare, sono sempre verosimili e spontanei, e lasciano che la profondità del carattere dei personaggi emerga con naturalezza". Poi ci sono le musiche e l'uso dei colori: perfetti per la situazione che si vive in quel momento. La melodia "For River" è qualcosa di magico per tutto quel che rappresenta nel gioco. E fin qui nulla di nuovo o trascendentale. Allora, come ha fatto a diventare così? Ebbene, hai presente il fanciullino di Pascoli, sensibile quando vengono toccati dei tasti a lui cari? Lì subentrano l'empatia e la riflessione. In quel momento, vivi la storia di quel personaggio, ne condividi le gioie (il matrimonio e la corsa sui cavalli...), le speranze (il primo approccio con River, l'attesa al cinema...) e i dolori che ne hanno condizionato l'esistenza (la malattia e la morte della donna di tutta una vita), fino ad arrivare ai due particolari più importanti di tutta la storia: il fratello gemello e la luna il giorno di festa. Nell'arco della vicenda, vengono tirati in ballo molti sentimenti differenti e tramite questi riesci a dare la risposta ai quesiti che si creavano nel memento precedente. Quando, a inizio gioco, gli chiedono: "Come mai vuoi andare sulla luna?", la risposta di John è stupenda: "Non lo so". Realmente non sa il motivo, ha rimosso quel doloroso ricordo, eppure quel desiderio è rimasto vivo in lui, ha resistito nel tempo. Solo dopo aver "forzato" l'ultimo ricordo, tutto diventa chiaro: lì si capisce quanto soffre e ha sofferto John, capisci finalmente quanto ogni cosa fatta, ogni decisione presa, ogni sacrificio e il suo sogno non servano ad appagare il suo ego, ma a mantenere le due promesse fatte alle due persone più importanti della sua vita. Ed è qui che subentra ognuno di noi. Beretta scrive: "È possibile negare a un uomo il suo ultimo desiderio perché noi sappiamo – ma lui no – che se lo esaudiremo la sua morte sarà incalcolabilmente più amara?" Io, invece, vedo il permettergli di realizzare il suo sogno come un bellissimo modo per ripagare John di tutte le sofferenze e i sacrifici fatti. Sapere perché lui desiderava quella cosa mi ha spinto ad andare oltre, a regalargli quei "finti" momenti, in cui però ha trovato la gioia e il sollievo, e secondo me, quella regalatagli è stata la morte più bella e felice, dove, pur se per poco tempo, ha vissuto una realtà parallela in cui il suo cuore era pienamente appagato. Questa consapevolezza mi ha colpito a tal punto da farmi emozionare e commuovere. Chi ha un fratello cui vuole bene, chi sa cosa significa fare sacrifici, chi ha sofferto per e con un familiare malato: queste persone sapranno apprezzare maggiormente la storia di John e le sue sfumature. Una precisazione va fatta: il gioco è consigliato solo a chi è emotivamente stabile e sereno, perché le tematiche sono veramente pesanti da digerire e sconsiglio di giocarlo di notte! È proprio vero: "non ci sono molti modi migliori di trascorrere quattro ore della propria vita". Per me, quando il fanciullo viene colpito nell'intimo (per la storia, la grafica o la musica...), allora il gioco (o il film, il libro, il quadro o la musica...) diventa per noi singolarmente epico. Cosa ne pensate?

^Shine^



***To the Moon* è un'avventura breve ma intensa, che vi toccherà il cuore.**

Nel caso di *To the Moon*, va detto che è abbastanza semplice lasciarsi catturare dalla forza del racconto e della trama, studiata appositamente per suscitare delle emozioni di un certo tipo. Con ciò non intendo sminuire il valore del gioco, anzi, ma precisare che, a volte, quella che tu chiami "epicità" si può ritrovare dove meno te l'aspetti, in opere che sembrano solo apparentemente scanzonate e leggere pur nascondendo un'anima più profonda. Non so bene cosa possa far scattare in noi la scintilla di empatia e coinvolgimento. In certi casi si tratta di sentimenti ed emozioni comuni a un po' tutti gli esseri umani (amicizia, affetti), in altri sono argomenti specifici a farci emozionare singolarmente. Per esempio, prendiamo *Dear Esther*: è molto semplice individuare i punti di forza dell'avventura e condividere con il protagonista parte delle sue sensazioni, ma solo le persone che si sono in qualche modo rispecchiate in quello specifico stato d'animo vivranno il viaggio sull'isola come un'esperienza unica, irripetibile ed... epica.

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

L'IMBARAZZO DELLA SCELTA

Arriva dalla tastiera di Saw1989 l'immancabile **Thread** a caccia di suggerimenti videoludici. In "Sto cercando dei titoli genere RTS" il nostro amico dice: Sto cercando dei titoli RTS, non so di preciso di quale stile e ambientazione, quindi andate un po' alla carlona, non nel senso di tralasciare qualche titolo, anzi. Grazie in anticipo. Le mie preferenze sono per i giochi dove c'è tanto caos, tanta distruzione e tanta gente. E apprezzo di più gli RTS in cui c'è anche un minimo di costruzione. Peppigno propende per: *Nuclear Dawn*, un ibrido FPS/RTS multiplayer dove puoi scegliere di essere il comandante e costruire le basi e le risorse per far vincere la tua squadra, mentre secondo H e l l dovrebbero andare bene: La saga dei *Total War*, la saga di *Dawn of War*, la saga di *Stronghold* e *Gettysburg: Armored Warfare*. Infine, perché non ascoltare Saw1989, il quale propone anche: *StarCraft* e *Company of Heroes*?

IN BREVE

Salve Nemesis,
sono un vostro lettore oramai da anni (dal 2001) e vorrei un'informazione. Facendo le pulizie ho ritrovato un vecchio gioco, *Desperados: Wanted Dead or Alive* e girando su Internet ho visto che sono usciti, già da un po' di tempo, anche due seguiti: *Desperados 2* (che già ho) e *Helldorado*. Vorrei sapere se *Helldorado* è uscito anche in lingua italiana, poiché su Internet non ho

LA POSTA IN GIOCO

"La melodia 'For River' è qualcosa di magico"

da Quando un gioco diventa epico? – ^Shine^

progetto interattivo didattico sulla scia di "Esplorando il corpo umano"), e per quanto riguarda il contesto medico mi vengono in mente solo gli episodi di *Trauma Center* per Nintendo DS. Potrebbe essere un'idea interessante solo se ben sviluppata, visto che solitamente i giochi strategici attirano un pubblico più adulto ed esigente che, non a caso, sguazza felicemente fra ricostruzioni storiche accuratissime e ambientazioni fantascientifiche. Per quanto riguarda l'idea di stampo scolastico, forse mi sembra più azzeccato l'approccio dissacrante di *Bully*, rispetto a quello di un gioco basato effettivamente su voti, compiti e lezioni da imparare. Poi chissà, magari verrò smentita a breve da un riuscitissimo titolo indie in cui lo scopo è prendere tutti 10!

UN GIOCO DA SALVARE

Carissima Nemesis, la mia richiesta non è di quelle che tipicamente vengono rivolte alla vostra fantastica rivista, e se non è la sezione giusta, spero potrai girarla a chi di dovere. Nonostante possieda una discreta collezione di scatole e confezioni varie, che riempie un armadio e uno scaffale spaziando da *Ultima VI* (in floppy da 5 pollici) a *Skyrim*, il mio problema riguarda un gioco multiplayer in flash e, oltre me, coinvolge almeno una trentina di giocatori italiani e altre centinaia nel resto del mondo. Mi spiego: il 28 marzo 2012, dal sito cui ci colleghiamo (**gioco. it**), improvvisamente hanno tolto *Marble Mastery* e con esso altri tre o quattro titoli. Allora ho contattato il sito e mi hanno inviato una e-mail che credo sia di routine, di cui vi incollo la parte inerente la mia richiesta "Gentile Utente, grazie per averci contattato. Stiamo costantemente implementando i giochi Qplay e, talvolta, durante questo processo può capitare che qualcosa vada storto. Il nostro team sta lavorando per risolvere tutte queste difficoltà al più presto". A quanto pare, questa mail viene inviata indipendentemente dalle richieste effettuate. Fortunatamente, per adesso il gioco è ancora presente nel sito del Medio Oriente che, a differenza degli altri con titoli Qplay nel resto del mondo, l'estate scorsa non è stato rinnovato e, di fatto, è l'unico a contenere *Marble Mastery*. Probabilmente, però, verrà presto aggiornato, con tutti i problemi del caso. Ora mi chiedo: è possibile sapere con certezza se rimetteranno il gioco? E sarebbe possibile scaricare tale titolo e farlo girare autonomamente in un blog, in modo che tutti gli utenti continuino a giocarci lì, nella certezza che non venga tolto? Se sì, mi piacerebbe sapere come fare passo-passo. Ve ne sarei immensamente grato e con me tutti gli altri player di tutte le età, affezionatissimi a tale gioco. Vi allego alcuni dati: questo è il link vecchio del gioco rimosso: **www.gioco.it/gioco/Marble-Mastery.html** e questo è il link del sito del Medio Oriente dove il gioco è ancora presente: **http://qplaygames.dailygame.com/games/marblemastery.htm**. Nemesis, spero di essere stato chiaro e che voi possiate aiutarci. Un abbraccio a te e tutta la redazione. Vi ringrazio anticipatamente e continuate così.

Francesco



■ UN GIOCO DA SALVARE **Le regole di *Marble Mastery* sono semplicissime: occorre buttare fuori dal perimetro le biglie avversarie colpendole con le proprie.**

Mio caro Francesco, non ho alcuna informazione specifica riguardo il destino di *Marble Mastery* e del sito che lo ospita(va), ma di una cosa sono abbastanza sicura: non è possibile, legalmente parlando, prendere un gioco da un sito e ospitarlo arbitrariamente da un'altra parte. Insomma, il problema non è tanto il "come si fa?" quanto il "si può fare?" e temo che la risposta sia un secco "no". Semmai, prego tutti i nostri lettori di farci sapere se conoscono qualche gioco simile e di segnalarci l'eventuale sito.

TOP O NON TOPP

Ciao Nemesis, sono un ragazzo di 15 anni che vi segue da un bel po'. Questa è la prima lettera che vi scrivo, quindi sono abbastanza emozionato. Devo ammettere che, all'inizio, compravo la vostra rivista giusto per i giochi che allegavate, ma da qualche anno ho imparato ad aprirla, non fermandomi al solo gioco, ma spulciando ben bene gli articoli e leggendo ogni singola riga di ogni singola rubrica. Nonostante questo, rimango sempre sorpreso dai titoli che presentate ogni mese, perché ognuno a suo modo mi colpisce. Su questo si basa la mia domanda: come fate a scegliere quale gioco allegare alla vostra rivista? Vi basate su una specie di classifica? Lo so, forse è una domanda stupida, ma comunque ci terrei a saperlo. Grazie per avermi ascoltato, continuate sempre così.

Matteo Tambone

Credo di aver già risposto a una domanda del genere ma poiché *l'unica domanda stupida è quella che non viene fatta*, eccomi qua! Non parlerei di una vera e propria classifica… o meglio, diciamo che nel nostro piccolo cerchiamo sempre di accaparrarci la possibilità di allegare alla rivista giochi apprezzati e ricercati. Quindi, se vogliamo, sì, attingiamo a una sorta di

IN BREVE

trovato niente. Grazie da un vostro (ormai vecchio) lettore.

Marcos

Niente lingua italiana per *Helldorado*, mi dispiace! A quanto ne so, purtroppo, non è nemmeno disponibile un Mod che possa tradurre il gioco nella nostra lingua.

Ciao a tutti, premettendo che vi seguo da un'infinità di tempo, volevo chiedervi un aiuto o consiglio. Sono venuto in possesso di *Wing Commander III: Heart of the Tiger* (era di mio cugino). È possibile trovare, qualora esistesse, la traduzione in italiano del suddetto gioco. Vi ringrazio anticipatamente per la vostra disponibilità e cortesia. Grazie.

Antonio

Se non sbaglio, esiste una versione di *Wing Commander III: Heart of the Tiger* con i sottotitoli in italiano, ma trovarla potrebbe essere un'impresa proibitiva, visto che stiamo parlando di un titolo molto datato.

Cara Nemesis, necessito del tuo aiuto. Anni fa acquistai il gioco originale *Homeworld 2* (già possedevo *Homeworld* e *Cataclysm*) e ogni giorno gioco a questo simulatore. Purtroppo, però, il CD si sta lentamente vetrificando e non è più utilizzabile. Per fortuna, trovai il gioco allegato a uno dei numeri della "nostra" rivista e così potei correre ai ripari. Vorrei acquistare almeno due copie dell'arretrato, per assicurarmi di non avere problemi in futuro, ma non ho più la rivista, perché di tanto in tanto devo fare un po' di pulizia nella libreria e non so risalire al numero o alla data di pubblicazione. Puoi ottenere queste informazioni e comunicarmele, così sarò in grado di ordinarvene altri? Complimenti per la rubrica e la rivista. Un cordiale saluto.

Giorgio Pini

Addirittura DUE copie? Bene, non posso assicurarti che il nostro servizio allegati sia in grado di soddisfare la tua richiesta, ma se sei ottimista e vuoi continuare nella tua ricerca, ecco qui i dati che ti servono: *Homeworld 2* è il gioco allegato al numero 115 di GMC, datato aprile 2006.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

PROBLEMI DI POSTURA?

Il nostro MiStAkE ha approfittato del **Canale** "Mondo Computer" per aprire il **Thread** "Mi stanco subito": Non so voi, ma non riesco a giocare più di mezz'ora. Mi stanco subito. Stavo pensando che potrebbe dipendere dalla seggiola: è una normalissima sedia da cucina. Oppure sto entrando in depressione? Oppure non amo più videogiocare? Secondo noi la sedia potrebbe avere delle colpe, ma… naxxer giustamente chiede: Ti stanchi a livello fisico o mentale? O entrambi? Per la sedia dipende, io ne ho una scrausa di legno ma gioco tranquillamente per più di mezz'ora. Se non ami più videogiocare, autobannati dal foro. Drastico! floop, invece, ha un'idea diversa: Non stai giocando al tuo gioco, easy. Io a *Mass Effect 3* mi faccio due ore tranquille perché mi piace molto e mi ha intrigato; diversa cosa, per esempio, mi sta capitando con *Diablo II*. Sarà anche per colpa della grafica vecchia. E poi c'è Kronos21: Ma ti stanchi con tutti i giochi o solo con certi? Per esempio, io con gli FPS più frenetici, tipo *Serious Sam*, non riesco a giocare più di una mezz'ora, mentre su altri più rilassati ci passo più tempo. Inoltre, come dice floop, dipende da quanto ti prende il gioco: c'è gente che ha trascorso intere giornate giocando a *Skyrim*.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

ECOLOGICAMENTE PARLANDO

Passiamo ora alla sezione "Hardware – Discussioni generali" del **Canale** "Mondo Computer" e, in ottica ecologica, citiamo il **Thread** "Smaltire batteria laptop" a cura di panzone: Dopo cinque anni di utilizzo, la batteria del mio primo laptop è definitivamente morta. La domanda è semplice: in Italia come si smaltiscono correttamente le batterie dei portatili? In giro non ho mai trovato nulla, se non per le pile normali, mentre su Internet le informazioni sono poco precise, quindi faccio prima a chiedere a voi. E fai bene. Tumizz direbbe: Isola ecologica: ce ne sarà una dalle tue parti e anche secondo Glorfindel75: Dovrebbe trattarsi di un rifiuto tossico/pericoloso/nocivo. Contatta l'azienda municipalizzata di igiene urbana della tua città: ti diranno cosa fare. Non buttarla come se fosse un rifiuto normale in nessun cassonetto. Se vicino hai un'isola ecologica, controlla se puoi smaltirla lì.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

SOLID-STATE DRIVE

Restiamo nella sezione "Hardware" e prendiamo in considerazione il **Thread** "Degrado degli SSD", aperto da darksoul92ita: Salve, sto per ricevere un nuovo PC dopo sei anni passati su questo da cui vi scrivo, e sarà il mio primo computer a ospitare un SSD sul quale vorrei installare il Sistema Operativo. Il problema è che ho appena appreso che gli SSD si degradano nel tempo. Il mio SO sarà Windows 7 a 64 bit. Cosa posso fare per ridurre il degrado? Installare SO sull'SSD e spostare in qualche modo (che dovete dirmi voi) la memoria virtuale sul disco rigido? floop dice che: Per la memoria virtuale, puoi prendere più RAM. Per la questione degrado, non so dove l'hai sentita, ma ormai con gli ultimi SSD e Windows 7 non c'è problema grazie alla funzione TRIM. Certo, nel tempo magari l'SSD non farà più 500 nei test, ma 480. Rimarrà comunque un "mostro" nell'uso quotidiano. Le sagge parole di Ezrael "The Anger Angel", invece, sono: Allora, gli SSD si basano su reazioni chimiche del materiale solido delle loro memorie. Queste reazioni sono possibili solo un numero limitato (molto alto, ma non infinito) di volte. Ergo, usare l'SSD per il Sistema Operativo è una buona scelta, perché di rado si andranno a riscrivere quei dati, invece sarebbe folle usarlo per un HD di dati usa e getta. Si esaurirebbe nel giro di 3 o 4 anni. Per questo tipo di dati, probabilmente, è meglio comprare un WD Velociraptor da 10.000 giri al minuto.

www.gamesvillage.it

LA POSTA IN GIOCO



PICCHIADURO AFFAMATO
Durante la sua folle corsa, Katniss trova sempre tempo e modo di colpire i nemici con il suo infallibile arco.

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

"Un GdR con i personaggi che devono sopravvivere nell'arena degli Hunger Games"

da Picchiaduro affamato – Dofio

generalissima classifica, che può essere quella di vendite o quella dei giochi con la migliore valutazione o quella dei titoli che pensiamo potrebbero interessare maggiormente il nostro pubblico. Poi, proviamo anche a diversificare le tipologie di titoli proposti, per accontentare un po' tutti e sperando che gli appassionati di RTS non se la prendano se, per una volta, alleghiamo a GMC un platform adatto a tutta la famiglia.

PICCHIADURO AFFAMATO

Carissima Nemesis, sulla scia della pubblicità e del tam tam di Internet a proposito del film "The Hunger Games", ho deciso di procurarmi la versione italiana del libro cui è ispirata la pellicola e devo dire di essere rimasto piacevolmente sorpreso dalla narrazione agile e interessante. Con un po' di disappunto, ho scoperto che la storia è suddivisa in tre libri, e l'ultimo non è ancora uscito in Italia. Così, nell'attesa di poter leggere i due volumi rimanenti (piuttosto che morire di curiosità fra il secondo e il terzo, preferisco pazientare adesso e scioparmi la fine tutta d'un fiato), mi sono messo a pensare che da un racconto fantascientifico di questo tipo si potrebbe trarre un interessante videogioco. Magari un GdR con i personaggi che devono sopravvivere nell'arena degli Hunger Games affrontando pericoli di vario tipo e con la possibilità costante di doversi affrontare l'un l'altro, finché non viene decretato il vincitore finale. O, forse, un più violento picchiaduro che ha come protagonisti i tributi? Ho paura che alla fine, come al solito, verrà realizzato un videogioco piattissimo: il classico contorno virtuale ai film che gli sviluppatori ci propinano ogni volta che esce una pellicola anche solo vagamente trasferibile sul piano ludico. Tu cosa ne pensi Nemesis? Sai se per caso ci sono speranze, stavolta, di rendere degnamente omaggio alla storia con un gioco di buon livello?

Dofio

Ho risolto il problema dei tre libri alla radice: sto leggendo l'ultimo in inglese, visto che in America è uscito già da un bel po', ma sono ancora all'inizio. Se devo essere sincera e, probabilmente, anche un po' disfattista, è già il film a suscitare le mie preoccupazioni, perché dubito fortemente che sia stata mantenuta la crudezza evocata dalle pagine del libro in una pellicola destinata a un pubblico di adolescenti. Va da sé che anche ciò che, eventualmente, andrà a riguardare il lato videoludico dell'operazione commerciale risulterà mediato dai toni del film e pesantemente edulcorato. Magari mi sbaglierò (quando questo numero di GMC arriverà in edicola "The Hunger Games" sarà già uscito nelle sale italiane), chissà? Nel frattempo però, a corroborare il mio pessimismo ci pensano quei due giochini con firma *Hunger Games* già usciti: uno su iOS in cui la protagonista si limita a correre ininterrottamente da una parte all'altra dello schermo (alla *Canabalt*, il team di sviluppo è lo stesso) e uno su Facebook dalle dubbie meccaniche. Insomma, due titoli da evitare. Forse, la via del GdR potrebbe essere quella più auspicabile: il picchiaduro lo escluderei perché non credo ci sia materia prima sufficiente su cui costruire le caratteristiche dei combattenti. Ma soprattutto, coinciderebbe con un appiattimento infelice della trama e di tutto quello che vi sta dietro. Staremo a vedere.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

CARATTERI SPECIALI

Per chiudere in bellezza, andiamo a dare un'occhiata a cosa si racconta nella sezione "Software&Internet – Programmazione e Web design". Qui troviamo la discussione "Problema caratteri speciali" aperta da ghisirds: Salve, ho dovuto trasferire un forum phpBB con relativo database da un server all'altro, ma il risultato finale è stata la comparsa di caratteri speciali al posto di quelli accentati tipo è€™ al posto di è, Ã al posto di à, Â° al posto di °. Ho fatto diverse prove per sistemare il tutto, partendo dalla correzione manuale dei caratteri e poi reimportando il database tramite dump, ma poi i caratteri speciali riprendono il posto di quelli accentati. Ho provato, quindi, a cambiare charset del database, dall'attuale UTF-8 al Latin, ma il risultato è stato di veder comparire altri caratteri speciali oltre a quelli già esistenti. Qualcuno ha idea di come si possa fare a ripristinare, una volta per tutte, i caratteri accentati? Il vecchio database non è più disponibile, quindi devo modificare quello aggiornato. Secondo [-Xna-]: Potrebbe essere un errore di esportazione, più che di importazione: il vecchio database deve aver esportato tutto in un formato strano. Se non riesci a trovare questo formato, potrebbe aiutarti sostituire tutti i vecchi caratteri speciali con i relativi codici HTML.

Redattori Per Gioco Dead Space

IN corrispondenza con l'uscita sugli scaffali del terzo titolo della saga di *Mass Effect*, restiamo in tema spaziale con un altro ottimo titolo, *Dead Space*. Il capolavoro di EA è, però, un survival horror, ambientato in un lontano futuro in cui l'umanità è riuscita a colonizzare lo spazio.

Vestiremo i panni di Isaac Clarke, un ingegnere minerario chiamato all'apparentemente innocuo compito di andare in soccorso della planet cracker Ishimura, un'astronave specializzata nella distruzione dei pianeti per ricavarne fondamentali risorse, rimasta ferma a causa di un guasto meccanico. Purtroppo per il nostro alter ego, la faccenda è molto più complicata e ci ritroveremo ben presto intrappolati nell'astronave con frotte di alieni pronti a farci in tanti pezzettini. Questi necromorfi sono molto coriacei e ci risulterà chiaro, anche grazie a una scritta su un muro nelle prime sessioni di gioco, che l'unico modo per avere la meglio su di loro, senza sprecare dozzine di colpi, sarà quello di smembrarli, riuscendo così a rallentarli e renderli inermi. Da questo punto di vista, *Dead Space* non è adatto a stomaci o cuori deboli, visto che di scene truculente ce ne sono tante, ma tutto sommato non si tratta di nulla di più "disturbante" di ciò si vedrebbe al cinema in un film splatter. Ciò che colpisce del gioco, in realtà, sono l'atmosfera e le ambientazioni ben riuscite, oltre a un ottimo comparto sonoro, che mantengono il giocatore in uno stato d'allerta costante, con l'effetto di un'immedesimazione totale. A questa contribuisce anche la mancanza di un'interfaccia grafica, in quanto tutte le informazioni fondamentali sono abilmente integrate nell'ambientazione. Per esempio, la barra della vita è una linea illuminata posta sul retro del RIG, la tuta del personaggio, mentre le munizioni sono indicate da un ologramma sull'arma. Allo stesso modo, il RIG ci permette di proiettare in tempo reale la mappa o l'inventario senza mettere il gioco in pausa. Ben caratterizzate sono le ambientazioni a gravità zero, nelle quali potremo camminare su soffitti e pareti e in cui, grazie a queste condizioni e all'ottima fisica del gioco, gli scontri risulteranno molto divertenti e adrenalinici. *Dead Space* è un titolo in grado di ghermire il giocatore e trascinarlo in ore di divertimento, in compagnia di alieni da tagliuzzare a piacimento, grazie anche a una trama accattivante che impreziosisce ulteriormente quanto di bello ha da offrire l'esperienza ludica. Ma ricordate, nello spazio nessuno può sentirvi urlare!

Fabio Centanni



In *Dead Space* l'immedesimazione è garantita anche dall'assenza di un'interfaccia su schermo ingombrante.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Antonio
Bilko
Furio
Gabriele P.
Matteo
Mik
N0nn0
Qwerty
Regolo84
Simonetta
thor
Valentino F.

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

1. Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura. Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

2. Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

I costi per la visualizzazione del contenuto variano in base al singolo piano tariffario dell'utilizzatore.

LOST PLANET 3

Direttamente dal Captivate 2012, ecco le prime informazioni sul terzo capitolo della serie *Lost Planet*!

SVILUPPATORE Spark Unlimited **GENERE** Sparatutto in terza persona
CASA Capcom **INTERNET** www.capcom-europe.com

QUATTRO CHIACCHIERE CON LA PRODUZIONE

Abbiamo intervistato Kenji Oguro e Andrew Szymanski, director ed executive producer di *Lost Planet 3*, chiedendo alcune informazioni sul titolo in pieno sviluppo.

Lost Planet 3 **sarà strettamente legato alle missioni?**
AS: Con *Lost Planet 3* abbiamo voluto concentrare la campagna single player sulla storia del protagonista Jim, quindi va da sé che l'esplorazione del mondo di gioco sarà subordinata alle missioni che vi saranno affidate.

Le tempeste saranno eventi casuali o scriptati?
AS: In effetti, le tempeste saranno di entrambi i tipi. Quelle scriptate serviranno per evidenziare certi passaggi narrativi, mentre altre faranno parte di un sistema dinamico che modificherà il percorso del giocatore, la visibilità e anche i mostri che minacceranno il protagonista.

Potete anticiparci qualcosa sulle caratteristiche specifiche della versione PC?
AS: Il nostro obiettivo è di riuscire a pubblicare contemporaneamente le versioni console e PC, quindi al momento non prevediamo di includere caratteristiche specifiche in questa versione.

LOST PLANET 3 VI FARÀ RABBRIVIDIRE DALL'EMOZIONE PERCHÉ:

- Non sarà più un titolo pesantemente sbilanciato sul multiplayer/co-op.
- Torneranno neve e ghiaccio, con tanto di super tempeste dinamiche.
- Capirete qualcosa di più del misterioso background del pianeta E.D.N. III.
- Afferrare e trivellare gli Akrid giganti con un robottone non ha prezzo.

AL Captivate di quest'anno, tenutosi nella cornice di un lussuoso albergo romano, Capcom ha annunciato un titolo che ben pochi si aspettavano: *Lost Planet 3*.

Quando abbiamo saputo che lo sviluppatore principale del gioco sarebbe stato Spark Unlimited, lo stesso di *Legendary* e *Turning Point: Fall of Liberty*, abbiamo cominciato a temere il peggio. Fortunatamente, lo studio californiano sarà guidato in quest'avventura da due veterani dell'industria videoludica, ossia Kenji Oguro, co-creatore della serie *Lost Planet* insieme a Keiji Inafune, e Andrew Szymanski, produttore esecutivo di Capcom proveniente da Tecmo, dove ha lavorato anche come "assistente" di Tomonobu Itagaki.

Con queste premesse, abbiamo seguito attentamente il trailer di debutto e la presentazione ufficiale di *Lost Planet 3*, durante la quale Oguro e Szymanski hanno snocciolato i primi dettagli, partendo dalla trama.

Mettendo da parte il discusso cambiamento climatico di *Lost Planet 2*, il nuovo capitolo sarà di fatto un prequel del capostipite e porrà l'accento sull'esperienza single player assoluta, rispetto al co-op forzato del

"IL NUOVO CAPITOLO SARÀ UN PREQUEL DEL CAPOSTIPITE"

predecessore. Il protagonista del gioco è Jim, un "working class hero" a detta di Oguro, un minatore arrivato sul pianeta E.D.N. III per guadagnare qualche soldo da spedire a moglie e figlia, rimaste sulla Terra. Nella campagna single player, il giocatore dovrà affrontare una serie di missioni che lo porteranno a esplorare gli ambienti ostili e inospitali di questo mondo glaciale.

Negli spazi aperti, E.D.N. III sarà caratterizzato da un sistema climatico variabile che genererà, in modo semi-casuale, delle violente tempeste di ghiaccio. Queste bloccheranno il funzionamento dell'Utility Rig, il mech da costruzione con il quale ci muoveremo negli scenari, costringendoci a scendere per rimuovere il ghiaccio dalle giunture. Oltre che sulla semplice sopravvivenza nell'ecosistema ostile di E.D.N. III, *Lost Planet 3* conterà anche su una componente esplorativa, che porterà Jim a scoprire le misteriose tracce lasciate da una "imprevista" precedente colonizzazione del pianeta.

Dopo aver visto il gioco in movimento e intervistato il duo Oguro-Szymanski, ci sentiamo abbastanza fiduciosi nei confronti di *Lost Planet 3*, che dovrebbe arrivare sui nostri monitor nei primi mesi del 2013. GIOCHI COMPUTER



E.D.N. III torna a essere il pianeta ghiacciato e inospitale che ci aveva convinto nel primo capitolo.



In situazioni come questa, si attiverà un quick time event con cui salvarsi la pelle.



La morsa e la trivella dell'Utility Rig renderanno gli scontri con gli Akrid giganti più divertenti.



Ogni tanto, verremo sorpresi da violente tempeste che ghiacceranno il nostro Rig; bisognerà scendere e liberarlo.

DATA DI USCITA 2013

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Spark Unlimited
- **Provenienza:** Stati Uniti
- **Nati nel:** 2002
- **Storia:** I precedenti sforzi di Spark Unlimited non sono annoverabili nel meglio degli annali videoludici del secolo, cominciando con lo spin-off console del primo *Call of Duty, Finest Hour* e finendo con i due sparatutto per Unreal Engine 3 *Legendary* e *Turning Point: Fall of Liberty*. Il perché Capcom abbia scelto questo studio per *Lost Planet 3*, a detta di Oguro e Szymanski, va ricercato nella compattezza del gruppo di sviluppo e nella competenza tecnologica acquisita negli anni. Siamo fiduciosi che, sotto la saggia guida dei due creativi e del team originale, Spark saprà redimersi e mostrare al mondo le proprie capacità
- **Li conosciamo per:** *Turning Point: Fall of Liberty* (2008) e *Legendary* (2008).

ATTENDERE PREGO!
Lost Planet 3 dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi a inizio 2013.

SCOOP
prima occhiata

RESIDENT EVIL 6

Il terrore corre sul filo di *Resident Evil 6*!

- **SVILUPPATORE** Capcom **GENERE** Survival horror
- **CASA** Capcom **INTERNET** www.residentevil.com/6/

IL trio Eiichiro Sasaki (director), Hiroyuki Kobayashi (executive producer) e Yoshiaki Hirabayashi (producer) ci ha svelato molti dettagli importanti su *Resident Evil 6*, nuovo capitolo della storica serie di survival horror firmata Capcom.

La notizia più importante è la presenza di ben tre storie, corrispondenti ad altrettanti protagonisti principali, ossia Leon S. Kennedy, Chris Redfield e un certo Jake Muller, che altri non è se non il figlio segreto di Albert Wesker (l'antagonista principale della serie). Ogni storia avrà uno stile di gioco leggermente diverso e partirà da zone differenti, per poi unirsi in un atto finale ambientato in Cina. Finora abbiamo visto, come esempi di questa impostazione, un accento maggiore sulla componente "survival" nella storia di Leon e una maggiore quantità di piombo su schermo nella missione di Chris Redfield, ma non sappiamo ancora nulla su come si muoverà Wesker Jr.

Continuando il successo del quinto capitolo, anche *Resident Evil 6* avrà una modalità multiplayer cooperativa, con possibilità di drop-in/drop-out, che affiancherà ai tre protagonisti altrettanti "comprimari". Tra questi ultimi segnaliamo la presenza di Sherry Birkin, figlia del famoso scienziato responsabile dell'epidemia di Raccoon City e portatrice "sana" del G-Virus.

> "OGNI STORIA AVRÀ UNO STILE LEGGERMENTE DIVERSO E PARTIRÀ DA ZONE DIFFERENTI"

A proposito di patogeni letali, il sesto capitolo della serie *Resident Evil* introduce il C-Virus, che ha creato una nuova serie di creature da incubo. Oltre a una tipologia inedita di zombi, capace di correre, saltare e usare le armi che imbracciava prima di trapassare, il pericolo più grande è rappresentato dai J'avo, creature in grado di rigenerare rapidamente qualsiasi ferita e di mutare le parti più danneggiate in nuove armi d'offesa.

Un simile parterre di nemici sarebbe stato un vero incubo da affrontare con i vecchi controlli, ma fortunatamente Capcom ha ascoltato le richieste della community ed è intervenuta anche su questo aspetto. Come se non bastasse, lo sviluppatore ha rinnovato l'interfaccia di gioco, che si presenta ora molto chiara e funzionale, e il sistema di gestione dell'inventario, abbandonando la classica "scacchiera/*Tetris*" che tanti grattacapi ha creato in passato.

Ultima novità è rappresentata dall'annuncio della data di pubblicazione di *Resident Evil 6*, anticipata al prossimo 2 ottobre su PlayStation 3 e Xbox 360, e "successivamente" su PC.

GIOCHI COMPUTER

COME RIVOLUZIONARE UNA SERIE PARTENDO DAI CONTROLLI

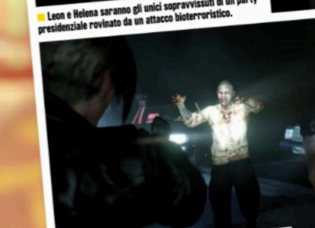
La necessità di ruotare il personaggio per farlo muovere, la mancanza di uno "spostamento" laterale e l'impossibilità di correre e sparare contemporaneamente hanno rappresentato un segno distintivo della serie *Resident Evil* negli anni, ma anche una limitazione al divertimento e una vera difficoltà aggiuntiva. Con il sesto capitolo, finalmente, sembra che Capcom abbia deciso spalancare le finestre a un vento di rinnovamento sui controlli della saga. *Resident Evil 6* conterà sui controlli di movimento tipici degli sparatutto in terza persona moderni, con l'aggiunta di più attacchi in corpo a corpo e mosse quali la scivolata e il tuffo a terra. Queste ultime saranno molto utili contro i nemici che attaccheranno dall'alto o per colpire da angolazioni insolite. Non pensate che tali controlli vi faciliteranno la vita, comunque, perché i mostri che incontrerete per strada vi daranno molto filo da torcere!

RESIDENT EVIL 6 VI FARÀ GELARE IL SANGUE NELLE VENE PERCHÉ:

- Capcom ha implementato un sistema di controllo al passo con i tempi.
- La nuova interfaccia è efficiente e non avrà l'inventario in stile *Tetris*.
- Troverete sei protagonisti storici, tre storie diverse e una minaccia comune.
- Nuovi zombi e i J'avo faranno di tutto per farvi saltare sulla sedia dalla paura.


Sherry Birkin e Wesker Jr.: quando le colpe dei padri ricadono sui figli.


Leon e Helena saranno gli unici sopravvissuti di un party presidenziale rovinato da un attacco bioterroristico.


L'interfaccia di gioco sarà molto più chiara ed elegante nel rappresentare le informazioni essenziali sullo schermo.


I nuovi zombi saranno molto più intelligenti: sapranno correre, saltare e perfino usare le armi!

SCOOP

DATA DI USCITA INVERNO

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Capcom
- **Provenienza:** Giappone
- **Nati nel:** 1983
- **Storia:** A parte *Operation: Raccoon City*, tutta la serie *Resident Evil* è stata sempre sviluppata internamente da Capcom che, nel 1996, ha introdotto l'azione nel genere horror, all'epoca fermo nei canoni fissati da *Alone in the Dark*. In questi quindici anni, si sono avvicendati seguiti e spin-off di *Resident Evil* che hanno introdotto caratteristiche più o meno fortunate nella saga, ma va riconosciuto come i capitoli "numerati" più recenti si siano distinti per l'innovazione portata al genere survival horror
- **Li conosciamo per:** Tutta la serie *Resident Evil* (1996-2012).

ATTENDERE PREGO!

Resident Evil 6 segna la nuova frontiera del survival horror e debutterà su PC in inverno.

SCOOP
prima occhiata

RESET

Lasciamoci trasportare in un puzzle game che gioca con il tempo!

SVILUPPATORE Theory Interactive **GENERE** Puzzle game in prima persona
CASA Theory Interactive **INTERNET** http://reset-game.net

LA PRASSI DELLA BELLEZZA

Le immagini in queste pagine sono il risultato ottenuto grazie a Praxis, il motore grafico che Theory Interactive sta realizzando in totale autonomia, e che sembra molto promettente. Gli ovvi limiti di budget e le specifiche competenze degli sviluppatori faranno sì che *Reset* sia un'esclusiva per PC. È troppo presto per parlare di requisiti minimi, ma l'attuale versione Alpha del gioco gira su Pentium i5 e schede grafiche di fascia media.

RESET FARÀ VENIR VOGLIA DI SPREMERSI LE MENINGI PERCHÉ:

- Giocare con lo spazio-tempo è sempre divertente.
- Punta molto sul mistero che avvolge ambientazione e trama.
- Tecnicamente appare superbo.
- Un videogioco sviluppato da due persone è sempre più una rarità.

PIOGGIA. **Un grosso robot adagiato sul fianco di un'automobile, come in attesa di qualcosa. Il tempo scorre veloce attorno a questo binomio inanimato e metallico.**

Erba e piante crescono e, lentamente, ricoprono l'asfalto della strada, mentre una patina di ruggine si deposita sulle lamiere del robot. Poi, all'improvviso, il quadro strumenti al suo interno si accende. La procedura di ricostruzione della materia cerebrale del suo occupante ha termine. Inizia la fase di defibrillazione. 3... 2... 1. La mano del robot si muove impercettibilmente.

Il trailer di *Reset*, il titolo con cui si prepara a debuttare Theory Interactive, ci ha colpiti così tanto da stuzzicare la nostra curiosità e spingerci a volerne sapere di più. La trama è ambientata in un futuro prossimo, non troppo lontano, ci spiega Alpo Oksaharju, il game designer di questa minuscola software house composta da due persone. *Reset* sarà un puzzle game in prima persona, caratterizzato da un approccio assai differente da *Portal* e i suoi astrusi enigmi; dotato di un'insolita ma affascinante componente "cooperativa", il gioco ruota attorno

> "IL GIOCO RUOTA ATTORNO AL CONCETTO DI VIAGGIO NEL TEMPO"

al concetto di viaggio nel tempo, nel quale il protagonista compie un'azione, si sposta avanti o indietro nel tempo per poterne eseguire un'altra in contemporanea, prestando particolare attenzione a come comunicano tra loro le diverse "versioni" di se stesso.

Ripensando al trailer, viene da chiedersi se non siamo stati proprio noi, viaggiando nel futuro, a riattivare il robot in cui ci troviamo prigionieri, privi di conoscenza, e a renderlo nuovamente operativo. Affascinante. Alpo Oksaharju non ha voluto svelare null'altro riguardo la trama. Del resto, ammette lui stesso, creare aspettativa e curiosità fa parte del gioco, e non saremo certo noi a dargli torto!
Lo stesso vale per il gameplay, ancora avvolto nel più completo riserbo: in parte per lo stesso motivo di cui sopra, in parte perché lo sviluppo di *Reset* è agli inizi. Tutto quel che sappiamo, al momento, è che non ci saranno cubi da spostare o bottoni da premere come nel già citato *Portal*, e neppure sequenze di combattimento.

Il poco che abbiamo visto è stato comunque sufficiente a convincerci a seguire da vicino lo sviluppo di questo promettente titolo indie.

Per finanziare il gioco, Theory Interactive potrebbe ricorrere al popolare Kickstarter.

Tra le chicche del motore grafico Praxis, c'è la vegetazione che cresce in tempo reale!

Luci ed effetti speciali, come la pioggia, sono realizzati in maniera superba.

Chi è l'uomo all'interno del robot? Come ci è finito? La trama di *Reset* è piena di domande.

ATTENDERE PREGO!
Al momento non c'è una data di uscita precisa: speriamo di non dover attendere troppo a lungo!

SCOOP
DATA DI USCITA 2013

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Theory Interactive
- **Provenienza:** Finlandia
- **Nati nel:** 2011
- **Storia:** La software house è composta da due persone: Alpo Oksaharju, che si occupa del game design, della trama e della grafica, e Mikko Kallinen, programmatore e musicista. I due si sono conosciuti in Futuremark, dove hanno lavorato allo sparatutto multiplayer *Shattered Horizon* e ai benchmark 3DMark. Una volta avuta l'idea per *Reset*, sono stati talmente entusiasti da decidere di mollare tutto e cominciare a lavorarci sopra a tempo pieno, ormai da più di dieci mesi
- **Li conosciamo per:** Questo è il loro primo lavoro.



GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi



In attesa che l'anticiclone delle Azzorre porti un po' di stabilità sui cieli del Bel Paese, Activision e Treyarch hanno provocato un sensibile aumento delle temperature con l'annuncio del nuovo episodio della serie *Call of Duty*.

A cura di Raffaello Rusconi

Sparatutto in prima persona

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

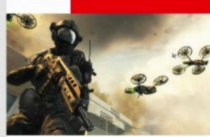
Ritorno al futuro (e al passato) per la gallina dalle uova d'oro di Activision!

GALLERY







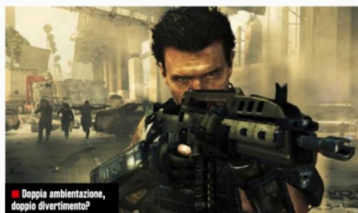


CON un anticipo degno di un roccioso difensore, Activision, in collaborazione con Treyarch, ha annunciato al mondo la data d'uscita del prossimo capitolo della serie *Call of Duty*.

Il 13 novembre 2012, i giocatori PC potranno sbizzarrirsi con *Black Ops II*. Si tratta di un vero e proprio seguito del primo *Black Ops* con una pletora di novità sia per quanto riguarda le location, sia per la giocabilità. La trama sfrutterà l'escamotage dei flashback per proporre l'intreccio tra un'ambientazione futuristica (si parla dell'anno 2025 e di un ipotetico conflitto tra Stati Uniti e Cina) e una decisamente rétro (gli Anni '80 e la giungla tropicale del Centro America).

La famiglia Mason si troverà a recitare un ruolo fondamentale nelle vicende narrate in *Black Ops II*: il rapporto tra padre e figlio sarà determinante per comprendere appieno alcune situazioni di gioco.

Gli sviluppatori di Treyarch parlano di una "trama non lineare" con un rapporto causa-effetto ancora tutto da verificare e non è stato confermato se ci saranno dei finali diversi. La qualità della storia è garantita dalla presenza di David Goyer, artista poliedrico di fama internazionale che vanta nel suo palmarès sceneggiature di blockbuster cinematografici (ha partecipato, insieme al regista Christopher Nolan, al reboot di "Batman") e di comic leggendari come "Silver Surfer", "Ghost Rider" e altro ancora.



Doppia ambientazione, doppio divertimento?

"La campagna single player sarà articolata in una serie di missioni denominate Strike Force"

La campagna single player sarà articolata in una serie di missioni denominate Strike Force, che permetteranno al giocatore di controllare un gruppo di soldati sul campo di battaglia. Sono previste anche sessioni di guida su veicoli convenzionali e di volo a bordo di apparecchi futuristici. Il multiplayer, invece, sarà ambientato nel futuro datato 2025 (niente scenari negli Anni '80) e le mappe si annunciano più ampie rispetto al recente passato. Tornerà, più in forma che mai, anche la celebre modalità Zombie che tanto ci aveva fatto divertire nel primo *Black Ops*: sarà l'unica a essere giocabile in cooperativa. Va sottolineato, inoltre, che non è previsto alcun tipo di Beta online.

Per quanto riguarda il comparto grafico, sono previsti numerosi miglioramenti, soprattutto a livello di texture e d'illuminazione dinamica.

Il conto alla rovescia è iniziato: al 13 novembre non manca poi tanto. GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: 13 novembre 2012
Internet: www.callofduty.com/blackops2

Gioco di ruolo

GAME OF THRONES

Sesso, battaglie e gioco di ruolo: un mix vincente!



Le meccaniche di gioco sembrano intriganti.

Per la serie "incredibile ma vero", il team francese Cyanide Studio aveva acquistato, nel lontano 2009, i diritti riguardanti la saga letteraria "Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco" creata da George R. R. Martin, prima ancora che gli sceneggiatori del network statunitense HBO la trasformassero in una serie televisiva di successo.

La struttura di questo *Game of Thrones* videoludico è piuttosto peculiare sia per quanto riguarda le meccaniche di gioco, sia per l'intreccio narrativo. Nel suo GdR, Cyanide Studio propone una una serie di eventi paralleli a quelli narrati nelle opere di Martin, con uno sguardo particolareggiato alla sceneggiatura preparata da HBO per l'adattamento televisivo.

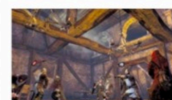
Le vicende di *Game of Thrones* si focalizzano, in particolare, sui due eroi Mors e Alester: il primo è un fedele alleato dei Guardiani della Notte, il secondo un prete rosso in cerca di redenzione. Le loro storie si ramificheranno in una trama che si annuncia traboccante di colpi di scena, di personaggi sapientemente caratterizzati e di dialoghi a risposta multipla ben scritti. La longevità di *Game of Thrones* dovrebbe attestarsi sulla trentina di ore: non male per un gioco di questa tipologia.

Uno dei punti di forza del GdR transalpino è rappresentato dal sistema di combattimento, che strizza l'occhio alla strategia (è necessario scegliere la classe del personaggio più adatta al proprio stile). Al giocatore, infatti, verrà richiesto un approccio ragionato anche nelle situazioni più concitate: per esempio, si potrà rallentare il tempo per preparare una serie di attacchi nei duelli più impegnativi.

Graficamente, *Game of Thrones* sfrutta la potenza dell'Unreal Engine 3, anche se a giudicare dalle immagini non si direbbe: i modelli poligonali e le texture, infatti, appaiono un po' grezzi e poco rifiniti per gli standard attuali.

Il viaggio per le terre di Westeros inizierà fra qualche settimana.

Data di uscita: Imminente
Internet: www.focus-home.com



USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

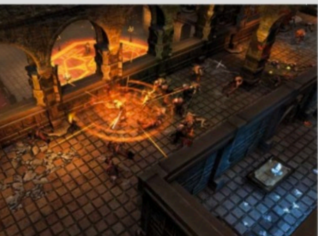
TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Aliens: Colonial Marines	Sega	2012	●
Assassin's Creed III	Ubisoft	31 ottobre	●
BioShock Infinite	2K Games	26 feb 2013	●
Borderlands 2	2K Games	21 settembre	●
Call of Duty: Black Ops II	Activision Blizzard	13 novembre	●
Crysis 3	Electronic Arts	2013	●
Darksiders 2	THQ	29 giugno	●
Dark Souls: Prepare to Die Edition	Namco Bandai	agosto	●
Diablo III	Activision Blizzard	15 maggio	●
Dishonored	Bethesda	2013	●
Far Cry 3	Ubisoft	6 settembre	●
Guild Wars 2	NCsoft	2012	●
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2012	●
Hitman Absolution	Square Enix	2012	●
Lost Planet 3	Capcom	2013	●
MechWarrior Online	Infinite Game	estate	●
Medal of Honor: Warfighter	Electronic Arts	ottobre	●
Metro: Last Light	THQ	2012	●
PES 2013	Konami	autunno	●
PlanetSide 2	SOE	2012	●
Prey 2	Bethesda	2012	●
Prototype 2	Activision Blizzard	luglio	●
Rainbow 6: Patriots	Ubisoft	2013	●
Resident Evil 6	Capcom	inverno	●
Secret Files 3	Deep Silver	2012	●
Spec Ops: The Line	2K Games	2012	●
Sleeping Dogs	Square Enix	2012	●
StarCraft II: Heart of the Swarm	Blizzard	2012	●
The Elder Scrolls Online	Bethesda	2013	●
Tomb Raider	Square Enix	2012	●
Torchlight II	Runic Games	2012	●
Wildstar	NCsoft	2012	●
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Blizzard	2012	●
WRC 3	Black Bean	ottobre	●
XCOM	2K Games	2013	●

GMCNEWS

Hack and slash

R.A.W. – REALMS OF ANCIENT WAR

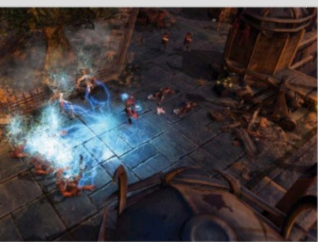
Se non vi bastano Diablo III e Torchlight II...



Ai giocatori cui piacciono tanto gli affettatutto (e se assomigliano a *Diablo III* piacciono ancora di più), segnaliamo la pubblicazione, a partire dal 14 giugno, di *R.A.W. – Realms of Ancient War*, un interessante hack and slash creato da Wizarbox.

I numeri di questa produzione sono interessanti: tre classi con cui giocare (stregone, guerriero e fuorilegge), una trentina di livelli da completare (anche in modalità cooperativa ma solo offline) e una visuale isometrica di grande impatto. Tra le particolarità annunciate, la possibilità di controllare i mostri e i boss nemici per un certo periodo di tempo sfruttando un potere speciale (quello dell'Incarnazione) è quella che ci intriga di più. In termini di grafica, pur non potendo rivaleggiare con le produzioni più blasonate (*Diablo III* su tutte), l'affettatutto di Wizarbox sembra difendersi in modo decoroso.

Data di uscita: 14 giugno
Internet: www.focus-home.com



Azione

OF ORCS AND MEN

Non è Hulk, ma ci siete andati vicino.

Cyanide Studio, oltre a dare gli ultimi ritocchi a *Game of Thrones*, è impegnata nello sviluppo di nuovi titoli.

Per il prossimo autunno, in collaborazione con il team Spiders, è previsto il lancio di *Of Orcs and Men*, un gioco d'azione che ha per protagonisti una coppia di personaggi piuttosto inusuale: un Orco e un Goblin.
La missione? Fermare gli umani (questa volta nei panni dei cattivi) che hanno soggiogato le altre razze del loro mondo. La coppia, oltre che per il colore verdastro e per l'odore nauseante, si distingue per l'ottima complementarità. Se l'Orco picchia come un fabbro, il Goblin si fa apprezzare per l'approccio stealth. I due, poi, possono creare spettacolari attacchi combinati nelle mischie. Da un punto di vista tecnico non ci troviamo di fronte a un capolavoro, ma è presto per dare un giudizio definitivo. Restate sintonizzati su GMC, perché la coppia verde entrerà in azione il prossimo autunno.



La coppia sembra ben affiatata nei combattimenti.

Data di uscita: Autunno 2012
Internet: www.oforcsandmen.com

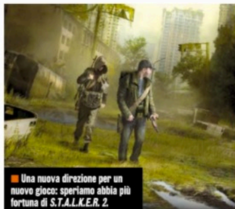
MMOG

SURVARIUM

Una trasformazione a dir poco apocalittica!

Dopo una serie di smentite, lo scorso 25 aprile GSC Game World ha annunciato la cancellazione di *S.T.A.L.K.E.R. 2*, nuovo seguito dell'FPS post-disastro nucleare che tanto ci aveva impressionato qualche anno or sono.

La situazione è improvvisamente precipitata a marzo, quando la maggior parte dei dipendenti di GSC Game World ha abbandonato improvvisamente il team per fondare un nuovo studio chiamato Vostok Games. *S.T.A.L.K.E.R. 2* non è completamente morto, però: è stato trasformato in un nuovo progetto che si intitolerà *Survarium*. Le informazioni trapelate, per ora, sono poche, ma sappiamo che si tratterà di un MMOG gratuito ambientato nel prossimo futuro, sulla Terra reduce da una gigantesca catastrofe ecologica... Non vi ricorda nulla?



Una nuova direzione per un nuovo gioco: speriamo abbia più fortuna di *S.T.A.L.K.E.R. 2*.

Internet: http://survarium.com/en/

Simulazione calcistica

PES 2013

L'ennesima rivoluzione "pallonara" di Konami: sarà la volta buona?

Cominciano a filtrare copiose le prime indiscrezioni sul prossimo capitolo della serie calcistica targata Konami.

PES 2013 si annuncia come un titolo rivoluzionario, soprattutto a livello giocabilità. Per esempio, il controllo del pallone è stato ridisegnato per avere quei "360 gradi" che sono il fiore all'occhiello della concorrenza (la serie *FIFA* di EA). Anche i dribbling e i cambi di direzione dovrebbero beneficiare di questa novità, si potrà tirare in modo più semplice e preciso, e i tocchi di prima "dinamici" garantiranno smarcamenti millimetrici.
I miglioramenti per l'Intelligenza Artificiale vedono protagonista il nuovo sistema ProActive AI, che dovrebbe garantire un movimento senza palla dei propri compagni di squadra più realistico. Sono previsti ritocchi anche nel reparto difensivo, che nelle ultime edizioni della simulazione di Konami ha lasciato un po' troppo a desiderare, sopratutto per quando riguarda il posizionamento dei propri uomini. Anche la I.A. dei portieri, uno dei punti deboli della produzione nipponica, è stata completamente rivista. Naturalmente, non mancheranno migliorie dal punto di vista grafico, con nuove animazioni e altre chicche. La rivoluzione di Konami è solo all'inizio, e vi terremo aggiornati sullo stato dei lavori di una delle serie più amate dai videogiocatori.

Data di uscita: Autunno 2012
Internet: www.konami-pes2013.com



Konami deve fare molta strada per recuperare il divario che la separa dalla simulazione di EA. Speriamo sia su quella giusta...

PILLOLE

HALF-LIFE 3

Nelle ultime settimane, sono filtrate delle indiscrezioni su un possibile annuncio riguardante *Half-Life 3*. Gabe Newell in persona ha messo a tacere ogni voce, affermando che per giugno non è previsto alcun comunicato da parte di Valve. Vi terremo aggiornati sulla questione.

SKULLGIRLS

Autumn Games ha dichiarato che nel corso dell'anno verrà pubblicato anche su PC, tramite le piattaforme dedicate al digital delivery, lo spassoso picchiaduro 2D *Skullgirls* che tanto ha impressionato su console (soprattutto per via delle dolci donzelle!).

LEISURE SUIT LARRY STA PER TORNARE!

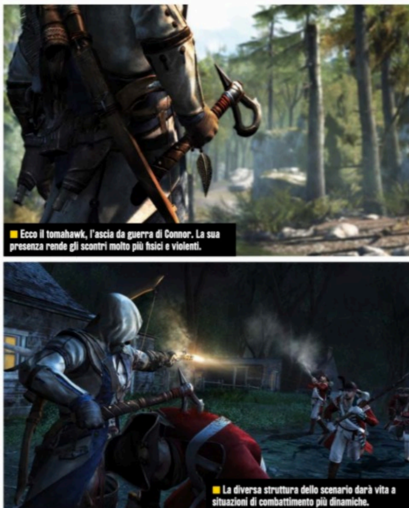
Kickstarter, il noto sito di crowdfunding, ha fatto nuovamente centro: sono stati raccolti ben 655.182 dollari da investire nel remake di *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*.

MOD RECORD!

I numeri di Steam Workshop per quanto concerne *The Elder Scrolls V: Skyrim* sono a dir poco clamorosi: sono stati scaricati ben 13,5 milioni di Mod! Nel frattempo, Bethesda ha annunciato per l'estate la pubblicazione di *Dawnguard*, il primo DLC ufficiale del suo fantastico GdR, e lo sviluppo del MMORPG *The Elder Scrolls Online*, previsto per il 2013.

ISTANTANEA SU: *ASSASSIN'S CREED III*

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** Ubisoft non ha ancora rivelato i requisiti finali, ma ha promesso che le potenzialità tecniche dei PC più avanzati saranno sfruttate a dovere
- **Internet:** http://assassinscreed.ubi.com/ac3/it-IT/
- **Nei Negozi:** 31 ottobre 2012
- **Perché aspettarlo:** Per vedere, finalmente, un vero seguito del secondo episodio della serie.



Ecco il tomahawk, l'ascia da guerra di Connor. La sua presenza rende gli scontri molto più fisici e violenti.

La diversa struttura dello scenario darà vita a situazioni di combattimento più dinamiche.



La minor quantità di palazzi alti è stata compensata da altri elementi cui dare la scalata.

I FERRI DEL MESTIERE

Le armi usate da Connor rendono onore alle sue origini indiane (il padre è inglese, la madre mohicana). Oltre a un arco, ottimo per le uccisioni silenziose dalla distanza, troviamo, infatti, anche un tomahawk, l'iconica ascia da guerra dei nativi americani. A questo, naturalmente, si aggiungono l'immancabile lama celata, simbolo degli Assassini, e due pistole per quando la situazione non richiede di passare inosservati.

ASSASSIN'S CREED III

Una rivoluzione a stelle e strisce per gli Assassini di Ubisoft.

CON UN CONTROLLER
Ubisoft ha annunciato che la versione PC sfrutterà la potenza delle nuove macchine, ma ha voluto sottolineare che il sistema di controllo principale si baserà su un controller analogico. Mouse e tastiera saranno disponibili, ma sconsigliati.

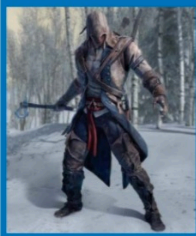
C'era chi pensava all'Egitto, chi alla Francia della rivoluzione, chi al Giappone feudale. E invece, in barba a tutte le previsioni e le voci di corridoio, la grande serie di *Assassin's Creed* attraversa l'oceano Atlantico, abbandonando il Vecchio Continente per tuffarsi nell'America della guerra d'indipendenza.

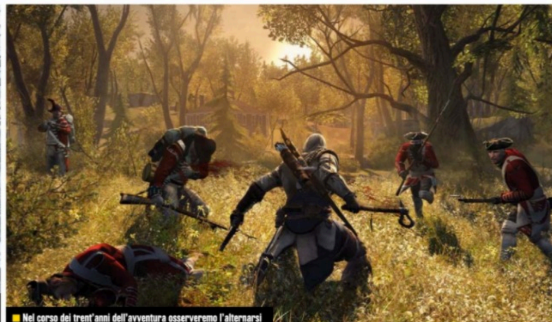
Lo sviluppo di questo terzo episodio è iniziato poco dopo l'uscita del secondo, prima di *Brotherhood*, quando la trilogia di Ezio Auditore era ancora all'inizio. I primi vagiti di *Assassin's Creed III* risalgono, quindi, a ben tre anni fa, un periodo ben più lungo rispetto ai recenti standard imposti dai publisher alle software house. Non c'è da stupirsi: Ubisoft ha per le mani una gallina delle uova d'oro, ma perché continui a produrre ha bisogno di creatività e innovazione. Dopo due "sottoseguiti" fortemente derivativi, insomma, è il momento che il clan degli Assassini torni a stupirci anche con le affilate armi della giocabilità.

I primi filmati di *Assassin's Creed III* mostrano un'ambientazione ben lontana dalle grandi capitali cui ci siamo abituati, con un prevedibile cambio della componente verticale dell'avventura. Ezio e Altair si sono esibiti in vertiginose scalate sulle alte torri di Firenze e Costantinopoli, ma il nuovo protagonista, Connor Kenway, ha a che fare con uno scenario completamente diverso. La sua America è una terra di mistero e opportunità, dove le foreste e la maestà della natura non hanno ancora lasciato spazio alle costruzioni dell'uomo. Non a caso, nel primissimo video mostrato da Ubisoft, la classica corsa acrobatica della serie si svolge in una foresta invernale, con vertiginosi salti da un ramo all'altro, che culminano in un violento scontro in corpo a corpo. L'inquadratura, in questi momenti, si sposta sulla destra, ponendo in primissimo piano le prodezze atletiche di Connor, e al tempo stesso dando una visione d'insieme migliore al giocatore. I tratti distintivi della serie si riconoscono tutti, ma è evidente che gli sviluppatori hanno fatto passi da gigante, riprogettando quasi da zero le meccaniche di base. Il primo dettaglio a saltare all'occhio sono le animazioni del cosiddetto free running (o del parkour, se preferite), perfettamente integrate con l'irregolarità della vegetazione su cui zampetta il nostro Connor. I movimenti sono più fluidi, naturali, realistici, sia per quanto riguarda l'interazione con l'ambiente, sia per le mosse vere e proprie, frutto di sessioni di motion capture con scalatori professionisti. Il motivo di tanta bellezza è anche legato al motore grafico aggiornato, l'Anvil Next, pensato anche per muovere i tanti tipi di Personaggi Non Giocanti, ancor più vivi e interattivi rispetto alla trilogia di Ezio. Avranno diversi look e corporature, ma soprattutto una gamma di reazioni più ampia, che darà vita a momenti di giocabilità dinamica nei quali il nostro eroe dovrà decidere se interagire o continuare sulla sua strada.

IL TERZO DEI MOHICANI

Il nuovo eroe è l'inglese Connor Kenway, anche noto con il nome di battesimo Ratohnhaké:ton, dovuto alla sua metà di sangue mohicano. Noi vivremo la sua avventura scaglionata in un arco di trent'anni, durante i quali cambieranno tanto le sorti dell'indipendenza americana quanto quelle delle lotte sotterranee tra Assassini e Templari.





Nel corso dei trent'anni dell'avventura osserveremo l'alternarsi delle stagioni, con tutte le conseguenze di gioco del caso.



Il cambio di ambientazione è netto e rinfrescante, anche grazie alla grande attenzione riservata alla vegetazione.

PER LA LIBERTÀ
I motivi che muovono le azioni di Connor sono diversi dalla sete di vendetta di Ezio Auditore. Il nuovo eroe lotta per la libertà e, nel corso dei trent'anni della trama, realizza l'importanza del proprio ruolo per il futuro del suo popolo.

> "IL NUOVO PROTAGONISTA, CONNOR KENWAY, HA A CHE FARE CON UNO SCENARIO COMPLETAMENTE DIVERSO"

Ne è un buon esempio Boston, mostrata in uno dei demo, e più precisamente un vivace mercato della frutta. Si notano abiti diversi, ma anche modi di camminare particolari, che differenziano significativamente i modelli poligonali. Il tutto è sottolineato da un paesaggio acustico molto ricco, che intreccia i suoni della natura al chiacchiericcio e ai rumori della vita di tutti i giorni. E quando una mela cade da una bancarella, all'improvviso, un ladruncolo scatta per rubarla, facendosi strada tra la folla, lasciando a Connor la possibilità di bloccarlo o ignorarlo. Da notare, inoltre, come la trama sia progettata per attraversare ben trent'anni di storia, scanditi tanto dai turbolenti eventi dell'America rivoluzionaria quanto dal passare delle stagioni, che introdurrà il tempo atmosferico nella giocabilità di *Assassin's Creed*. Abbiamo visto Connor lasciare impronte sulla neve fresca, o usarla al posto dei mucchi di paglia come cuscino per i salti della fede, ma avremo anche vento, piogge e nebbie, che sulla carta creeranno nuove situazioni e opportunità per i designer.

L'ultima sequenza mostrata riguarda la battaglia di Bunker Hill, nel 1775, che esordisce con un discorso di George Washington, uno dei tanti personaggi storici che si riveleranno legati all'eterna lotta tra Assassini e Templari. In quel momento, l'Anvil Next mostra tutta la propria potenza nelle animazioni facciali, che finalmente si adeguano agli standard di qualità imposti dalle recenti tecniche di performance capture. Anche i combattimenti hanno cambiato volto, sia per lo stile di Connor, che grazie a un iconico tomahawk si rivela più truculento di quello dei suoi predecessori, sia per la struttura del campo di battaglia. Per arrivare all'obiettivo, infatti, il nostro eroe è costretto a trovare dei ripari di fortuna, aspettando che i soldati nemici siano costretti a ricaricare i moschetti, per poi abbatterli con spettacolari uccisioni in corsa.

Non avevamo dubbi, ma con *Assassin's Creed III* Ubisoft fa dannatamente sul serio: restiamo sintonizzati, dunque, e facciamoci venire l'acquolina il bocca per il grande seguito che la saga si merita.



www.gamesvillage.it

ISTANTANEA SU: *BORDERLANDS 2*

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Gearbox Software
- **Genere:** FPS/Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.borderlands2.com
- **Nei Negozi:** 21 settembre 2012
- **Perché aspettarlo:** Se il primo *Borderlands* vi ha folgorato come fulmine a ciel sereno, questo seguito promette di essere una vera e propria tempesta di adrenalina, tra milioni di nuove armi tonanti da conquistare e far cantare, e un sacco d'inedite abilità da sbloccare e scatenare.


Phaselock, la nuova abilità principale della Sirena, consente d'immobilizzare temporaneamente i nemici mentre il Gunzerker si occupa di crivellare i loro compari in Dual Wielding. Combo letale!


Il modello di guida dei veicoli, per quanto sempre di stampo arcade, sarà più preciso e meno estremo, rendendoli più manovrabili e godibili.

QUATTRO SPECIALIZZAZIONI...

Ecco schematicamente riassunte le quattro classi interpretabili in *Borderlands 2*, insieme alle loro nuove abilità principali e ai rispettivi alberi di specializzazione (composti da decine di skill diverse) da sviluppare:



- **Classe:** GUNZERKER; **Personaggio:** Salvador; **Abilità principale:** Dual Wielding; **Alberi abilità:** Gun Lust (armi), Rampage (attacco), Brawn (difesa)
- **Classe:** SIREN; **Personaggio:** Maya; **Abilità principale:** Phaselock; **Alberi abilità:** Motion (movimento), Harmony (cura/supporto), Cataclysm (attacco)
- **Classe:** ASSASSIN; **Personaggio:** Zer0; **Abilità principale:** Deception; **Alberi abilità:** Cunning (stealth), Sniping (cecchino), Bloodshed (corpo a corpo)
- **Classe:** COMMANDO; **Personaggio:** Axton; **Abilità principale:** Torretta automatica; **Alberi abilità:** Guerrilla (combattimento ravvicinato), Gunpowder (combattimento a distanza); Survival (difesa)

BORDERLANDS 2

Ritorna lo "sparatutto di ruolo" di Gearbox Software, più sconfinato che mai.

STEAMLANDS

La versione PC di *Borderlands 2* si appoggerà alla sempre più solida e utilizzata piattaforma Steamworks, per garantire la qualità dei servizi online di aggiornamento software, gioco multiplayer, supporto cloud e Achievement.

LE aride terre di confine del primo *Borderlands* debordano in un secondo episodio che ne allarga gli orizzonti visivi a perdita d'occhio, ma non di dettaglio.

In *Borderlands 2* ci aspetta un Pandora più goloso e gustoso che mai, infarcito di nemici canditi e conditi da un'Intelligenza Artificiale più evoluta e gregaria, nonché glassato da ecosistemi altrettanto imprevedibili e multiformi. Insomma, quella sporadica sensazione di solitudine e monotonia fisica e visiva che, di tanto in tanto, caratterizzava il titolo originario pare scongiurata da un seguito nel quale non si sarà mai soli. Nemmeno scegliendo di giocare in solitario anche solo per un po', magari per riprendere fiato dopo ore e ore di co-op tanto cooperativo quanto – paradossalmente – competitivo, in quel "arraffo del bottino" che sta alla base delle diab(l)oliche dinamiche di gioco di questo modernissimo incrocio tra FPS e GdR. Uno "sparatutto di ruolo" nel quale, d'altronde, sarà impossibile sentirsi soli anche e soprattutto a livello narrativo, con quella seconda luna che ci guarda come un sardonico occhio dal cielo. E, in effetti, è proprio così, poiché suddetto satellite (artificiale) è la nuova base targata Hyperion costruita dall'ineffabile Handsome Jack per tenere d'occhio un pianeta che, ormai, considera suo di diritto. Cinque lunghi anni sono passati dagli eventi vissuti e giocati nel primo episodio della serie, e tante cose sono cambiate sulla sempre più pericolosa quanto preziosa ex-colonia mineraria di Pandora.

Innanzitutto, il vecchio poker di eroi è stato, un po' a sorpresa, licenziato. O, per meglio dire, relegato a un ruolo di supporto in funzione principalmente narrativa nei confronti dei quattro nuovi protagonisti, che potranno contare su missioni più varie e articolate anche grazie al sostegno "quest-uante" dei loro predecessori Non Giocanti. Tale maggiore varietà e intensità dal punto di vista della trama rispecchia appieno quella regalata al gioco dall'introduzione dei nuovi personaggi giocabili, corrispondenti ad altrettante classi di specializzazione bellica. Anche in questo senso, siamo in presenza di un'evoluzione più che di una rivoluzione: da Salvador il Gunzerker alla nuova Sirena Maya, dall'Assassino Zer0 al Commando Axton, passando per l'inaspettata "classe di ferro" Mechromancer, le nuove specializzazioni belliche di *Borderlands 2* rimescolano abilmente le carte e le abilità di quelle vecchie, ma senza stravolgere il senso di quel sottile e preciso gioco d'equilibrismo tattico che sta alla base delle fortune della serie. Sviluppare le diverse skill dei quattro personaggi in modo razionale e bilanciato, sia a livello del singolo combattente sia del party cui appartiene, resta il fulcro ludico e regolamentare di un gioco affascinante proprio perché non similmente regolamentato in ogni sua parte. Come nel primo episodio, infatti, a fronte di alberi di abilità predefiniti in ogni loro ramo tattico nato da innesti o talee di quelli vecchi, ci saranno un arsenale di armi e un esercito di nemici generati in modo "proceduralmente casuale" (o casualmente procedurale...) dall'altisonante Procedural Content Creation System.

Nel contesto multigiocatore, cooperativo e "loot oriented" di *Borderlands 2* questa soluzione funziona egregiamente, almeno a giudicare da quanto che ci è stato concesso di provare in quel di Camden Town, Londra. Le due aree di gioco affrontate (Wildlife Exploitation Reserve e Caustic Caverns), così come le due classi di personaggio a livello 20 testate (Gunzerker e Siren) hanno mostrato tutta la loro versatile solidità strutturale e tattica di design (umano) proprio in funzione della grandiosa varietà e imprevedibilità (procedurale) dei nemici affrontati e delle armi imbracciate per farlo. I primi, nuove razze e vecchie conoscenze, si combinano sul campo di battaglia in modo multiforme e inaspettato: spesso e volentieri alleandosi contro i giocatori, chiamati a decifrare situazioni e minacce tattiche sempre diverse e a interpretarle di conseguenza; altre volte battagliando tra loro per la sopravvivenza negli habitat di riferimento, anch'essi molto più vari che nell'originale. Le seconde, sempre più numerose ed elaborate, vantano ora anche una connotazione visiva che le rende più facilmente riconoscibili secondo il costruttore, non solo nelle loro linee stilistiche ma anche nelle potenzialità balistiche. Una meravigliosa caratterizzazione grafica in Cel-Shading rispecchiante quella di tutto il gioco, naturalmente, che si avvale del maggior dettaglio di un Pandora in cui ogni fetta esplorabile del pianeta è finalmente molto diversa dalle altre, anche e soprattutto su PC.

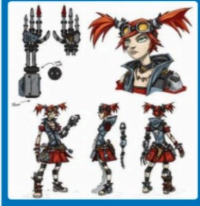
Il fatto che la versione per computer non sia considerata la ruota di scorta tra quelle in via di sviluppo lo confermano le seguenti specifiche tecniche, che riportiamo così come annunciate dallo stesso sviluppatore: selettore per il campo visivo; menu adattati al mouse; mappatura completa dei tasti; interfaccia specifica per PC; matchmaking; "Push to talk" per la chat vocale; supporto per le tastiere Logitech; supporto LAN; supporto joypad; V-Sync; Field of View (FOV) regolabile; supporto per risoluzioni elevate; mouse smoothing (disattivabile); salvataggi cloud; Achievement; lista amici; no port forwarding.

L'appoggio tecnico a una struttura solida e collaudata come Steamworks dovrebbe rappresentare un'ulteriore garanzia in questo senso. D'altronde, il matrimonio tra il mondo steampunk di *Borderlands 2* e la piattaforma Steamworks di Valve era letteralmente nell'aria – anzi, nel vapore – no?



... E UNA CLASSE DI FERRO!

A sorpresa, oltre alle quattro classi standard, *Borderlands 2* includerà (quasi) da subito anche una quinta specializzazione extra, annunciata al PAX East di Boston. Si tratta della cosiddetta Mechromancer, interpretata sullo schermo da una ragazzina cyborg che definire inquietante sarebbe un eufemismo. Ai nostri occhi, la Mechromancer sembra – e probabilmente vuole – essere la personificazione dello stile steampunk di *Borderlands*, così come "Neuromancer" rappresenta la rivoluzione cyberpunk di William Gibson. Pare che la nostra Pippi Calzelunghe cibernetica sarà in grado di interfacciarsi e comandare direttamente poderosi mech quali il modello D374-TP, "Deathtrap" per gli amici. La classe extra, ancora in via di sviluppo, sarà disponibile solo a un paio di mesi di distanza dal lancio di *Borderlands 2* sotto forma di DLC, gratuito per chi avrà pre-ordinato il gioco.




Come il suo predecessore, anche *Borderlands 2* darà il meglio se affrontato da quattro giocatori in modalità cooperativa.


La caccia al bottino resta il vero motore motivazionale del gioco di Gearbox.

"UN PANDORA PIÙ GOLOSO E GUSTOSO CHE MAI"

SCORIE NOCIVE

Il cosiddetto "slag" è un nuovo elemento fisico e tattico che entra a far parte del mondo di *Borderlands*, alterandone le dinamiche belliche. I nemici bersagliati con un'arma caricata "a scorie" grazie a questo nuovo "vischioso" effetto elementale, subiranno un temporaneo malus difensivo e, di conseguenza, maggiori danni dagli attacchi successivi. Perfetta per i Gunzerker in Dual Wielding!

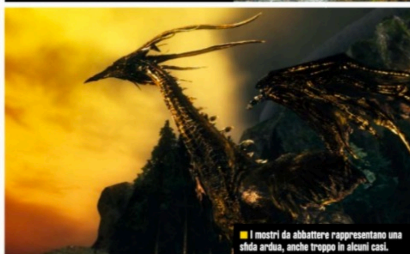
www.gamesvillage.it

ANTEPRIMA

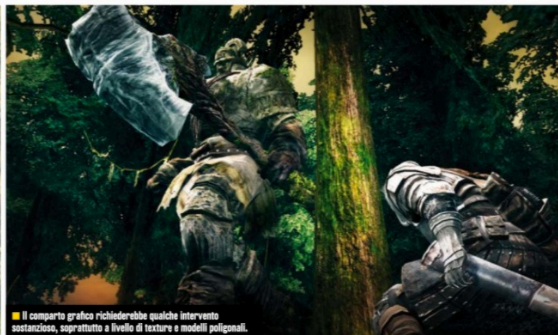
ISTANTANEA SU: *DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION*

- **Casa:** Namco Bandai
- **Sviluppatore:** From Software
- **Genere:** GdR d'azione
- **Requisiti di sistema:** In attesa d'informazioni ufficiali, ma considerando che *Dark Souls* è già stato pubblicato sia per Xbox 360 sia per PlayStation 3, possiamo ipotizzare che un PC da gioco degli ultimi due anni sarà più che sufficiente
- **Internet:** www.preparetodie.com/en/
- **Nei Negozi:** 24 agosto 2012
- **Perché aspettarlo:** Perché gli avventurieri PC non hanno mai provato un GdR così difficile e affascinante!


La classe del personaggio è fondamentale. Per fortuna, è consentito cambiarla nel corso del gioco.


I mostri da abbattere rappresentano una sfida ardua, anche troppo in alcuni casi.




Il comparto grafico richiederebbe qualche intervento sostanzioso, soprattutto a livello di texture e modelli poligonali.

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION

Siete a caccia di un GdR originale, profondo e quasi impossibile da completare? La vostra ricerca è quasi terminata!

A quasi un anno dalla pubblicazione per Xbox 360 e PlayStation 3, *Dark Souls* si appresta a conquistare il mercato PC, il prossimo 24 agosto.

Namco Bandai si è finalmente decisa a convertire il celebre gioco di ruolo di From Software, dopo una serie di accorate petizioni online organizzate dagli appassionati, l'ultima delle quali riguarda l'utilizzo di Games for Windows LIVE, giudicato "problematico" dagli stessi giocatori.

Come ha affermato ai microfoni di GMC il creative director di *Dark Souls* Hidetaka Miyazaki, durante il Global Gamers Day organizzato da Namco Bandai, la *Prepare to Die Edition* per PC introdurrà alcuni contenuti extra, ma si tratterà sostanzialmente di una conversione dura e pura dell'incarnazione per Xbox 360. Non ci saranno, quindi, novità particolari per quanto concerne il comparto grafico, a parte una risoluzione maggiore e una miglior stabilità nel framerate, mentre texture e modelli poligonali saranno gli stessi. Non sono previste innovazioni nemmeno per quanto riguarda il sistema di controllo (l'utilizzo di mouse e tastiera sarà limitato), anche perché, come ha dichiarato più volte lo stesso Miyazaki, per giocare a *Dark Souls* è caldamente consigliato l'utilizzo di un joypad.

Dark Souls si può considerare, a tutti gli effetti, il seguito spirituale di *Demon's Souls*, pubblicato solo per PlayStation 3, un GdR divenuto oggetto di culto per la sua straordinaria giocabilità e, soprattutto, per l'estrema difficoltà. Come il suo antesignano, *Dark Souls* è votato all'azione in terza persona ed è ambientato in un mondo fantasy cupo, popolato da creature malvagie e da mostri tenebrosi. Si tratta di un'esperienza per certi versi unica, una sfida capace di inchiodare l'appassionato per centinaia di ore. Attenzione, però: *Dark Souls* non è alla portata di tutti. Conseiderando la difficoltà media dei titoli che affollano gli scaffali dei negozi negli ultimi anni, in alcuni punti si assiste a del puro sadismo videoludico da parte dei game designer. Quello di From Software è un gioco di ruolo piuttosto atipico, focalizzato sui combattimenti, sull'esplorazione, sullo sviluppo del proprio personaggio e, soprattutto, sulla volontà incrollabile del giocatore di proseguire imperterrito lungo un cammino irto di difficoltà e di mostri impossibili da sconfiggere, pronti a punirlo a ogni minimo errore.

Persino la creazione dell'eroe non è un'operazione da affrontare a cuor leggero: tra le dieci classi disponibili, è necessario individuare quella più consona al proprio stile. In *Dark Souls* ci si trova a vestire i panni di un Non Morto che dovrà riconquistare l'umanità perduta. La personalizzazione estetica è limitata (tratti somatici, corporatura e poco altro), mentre non sarà facile azzeccare subito la combinazione vincente tra statistiche, armi ed equipaggiamento. Non preoccupatevi, però: nel corso dell'avventura si potranno modificare le caratteristiche del proprio alter ego e persino mutarne la classe, magari per impugnare un'arma devastante di un determinato livello oppure per sfruttare alcune magie.

Uno dei punti forza di *Dark Souls* è il sistema di combattimento: recuperata una bella spada e uno scudo, si potranno affettare tutti i cattivoni che affollano il mondo oscuro descritto da From Software. A ogni uccisione, il vostro alter ego otterrà un certo numero di anime che gli serviranno per migliorare le proprie statistiche e salire così di livello. *Dark Souls* conferma la sua peculiarità anche quando il giocatore viene sconfitto: a ogni decesso si è costretti a lasciare al suolo tutte le anime raccolte fino a quel momento e a ripartire dai cosiddetti falò, una sorta di checkpoint. Per recuperare il prezioso bottino c'è solo una possibilità: tornare sul luogo della propria morte e riaffrontare un'altra volta i nemici che vi avevano già sconfitto in precedenza.

Un'altra freccia all'arco di *Dark Souls* è l'ambientazione "dark", con cattedrali gotiche, borghi medievali, torri, paludi, catacombe popolate da creature tenebrose e bestie feroci, che si rifà alla letteratura fantasy classica. Gli scorci, i punti panoramici e determinate strutture architettoniche vi lasceranno a bocca aperta, trasmettendo una sensazione di decadenza, mentre il comparto sonoro sottolineerà gli scontri con i boss grazie a temi musicali di grande impatto.

Dark Souls è molto più di quello che avete letto in queste pagine: analizzeremo la componente online, la trama, i boss, i Patti e tutte le altre peculiarità dello stile di gioco in fase di recensione. Consideratelo, per ora, un piccolo assaggio di ciò che vi aspetta fra pochi mesi.





EVOLUZIONE

Da *Demon's Souls* a *Dark Souls*, il team From Software ha introdotto dei cambiamenti nella struttura dei suoi gioielli. Una delle differenze principali è da ricercare nel mondo di gioco: quello di *Dark Souls* è vasto e unico; soprattutto, le zone sono collegate tra loro, mentre in *Demon's Souls* c'era un Hub (il famoso Nexus) che faceva da raccordo tra i livelli.

CONTENUTI AGGIUNTIVI

L'edizione per PC è stata battezzata *Prepare to Die Edition* e conterrà tre o quattro aree di gioco nuove di zecca, boss inediti, Personaggi Non Giocanti mai visti in precedenza e persino set di armi e corazze forgiate per l'occasione. Si tratta, sostanzialmente, di un nuovo capitolo della storia principale (si viaggerà indietro nel tempo) e tutto ruoterà attorno ad Antorias, una figura leggendaria appartenente al mondo di *Dark Souls*. From Software ha poi confermato la presenza di una specifica area dedicata al PvP in multiplayer, ma il creative director Hidetaka Miyazaki non ha voluto aggiungere molto altro.


"Ti devi spaventare!", sembra dire il mostro al povero eroe, ma *Dark Souls* è terrorizzante dall'inizio alla fine.

> "*DARK SOULS* NON È UN GIOCO ALLA PORTATA DI TUTTI"

AIUTO ONLINE

Una delle particolarità di *Dark Souls* è la possibilità di trovare e scrivere dei suggerimenti (anche indizi falsi…) per gli altri giocatori (compresa la chance di rivedere le morti altrui attraverso le pozze di sangue disseminate lungo i livelli).
È poi consentito chiedere l'aiuto di tre appassionati per sconfiggere alcuni boss veramente ostici e altro ancora.

STAMINA

È tutta una questione di energia. In *Dark Souls*, la stamina è l'elemento fondamentale per schivare, attaccare o incassare colpi con lo scudo: basterà un fendente di troppo per trovarsi senza energie e subire il contrattacco del nemico. È dunque fondamentale imparare a gestire le proprie forze negli scontri.

www.gamesvillage.it

ISTANTANEA SU: *TEST DRIVE FERRARI RACING LEGENDS*

- **Casa:** BigBen Interactive
- **Sviluppatore:** Slightly Mad Studios
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** Il gioco sarà mosso dal Madness Engine, lo stesso motore grafico di *SHIFT 2: Unleashed*, quindi possiamo ipotizzare che i requisiti consigliati vedranno una CPU dual core a 2 GHz, 2 GB di RAM e una GPU da 512 MB
- **Internet:** bigben interactive.it
- **Nei Negozi:** 29 giugno 2012
- **Perché aspettarlo:** Tanti circuiti e gare, ma soprattutto tante Ferrari su cui salire e con cui affrontare una campagna che attraversa sessant'anni di storia dell'automobile.



Sembra incredibile, ma ci saranno vetture di colore diverso dal rosso!



Il parco auto presenta alcune lacune, come la nuova F12berlinetta o la monoposto 2012... Qualche DLC in arrivo?



COME FERRARI DESIDERA

La ricostruzione virtuale dei bolidi di Maranello è pressoché perfetta: è stata eseguita utilizzando materiali forniti da Ferrari stessa, dalle auto ai progetti, e sottoposta a un severo processo di approvazione da parte del costruttore modenese. Che, però, ha imposto anche qualche limite: i danni saranno puramente estetici, limitati a vetri incrinati, paraurti ammaccati e poco altro, e non influenzeranno le prestazioni della vettura. Ancora, non sarà possibile modificare in alcun modo parametri del motore, dei freni, delle sospensioni e via di questo passo. Del resto, si sa, ogni Ferrari nasce perfetta: come potrebbe essere migliorata?



TEST DRIVE FERRARI RACING LEGENDS

Torna a battere il cuore rosso di Maranello e delle sue straordinarie auto!

ROSSE IN PISTA

Non le possiamo citare tutte, per ovvi motivi di spazio, ma almeno le più importanti (o le più belle!): 250 Testa Rossa (1957) – 250 GTO (1962) – Dino 246 GTS (1972) – 308 GTB Quattrovalvole (1982) – F40 (1987) – 512 BB (1976) – Testarossa (1984) – F50 (1996) – FXX (2005) – 612 Scaglietti (2004) – 312 T4 (1979) – F1-90 (1990) – 458 Italia (2009) – California (2009) – F1 150° Italia (2011).

I giochi di corse monomarca si vedono sempre di meno: con l'esclusione di alcuni prodotti simulativi di nicchia, gli ultimi di cui abbiamo memoria sono *SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo* (2005), degli italiani di Milestone, *World Racing* (2003) della tedesca Synetic, dedicato alle Mercedes, e *Need For Speed: Porsche Unleashed* (2000) di Electronic Arts, che ruota attorno ai bolidi della casa di Stoccarda.

Negli ultimi anni sono usciti dei prodotti gratuiti, versioni "light" di altri titoli, che offrono una o due auto (di solito quella che il produttore vuole promuovere), un paio di circuiti e poco altro, come *Volvo – The Game* e *BMW M3 Challenge* di SimBin.

Slightly Mad Studios, invece, si prepara a sfornare un nuovo capitolo della serie *Test Drive*, intitolato *Ferrari Racing Legends* e dedicato alle meravigliose vetture di Maranello.

Il gioco ci permette di ripercorrere, almeno virtualmente, gli ultimi sessant'anni di storia del Cavallino rampante, dalle prime corse a ruote scoperte alla fine degli Anni '40 fino alla monoposto di F1 della stagione 2011, passando per la 308 GTS di "Magnum P.I.", la Testarossa di "Miami Vice" e decine di altri bolidi rossi entrati nel cuore degli appassionati di motori. *Ferrari Racing Legends* offre una modalità campagna meno scontata del solito, che non si limita a proporre una serie di corse in cui arrivare primi. Accanto a gare più tradizionali, infatti, troveremo missioni vere e proprie, con un'ambientazione e obiettivi primari e secondari da portare a termine. I primi test su pista di una monoposto del 1950, che obbligano a "tirare" al massimo la vettura per permettere agli ingegneri di capire dove e come migliorarla; la presentazione di una nuova macchina alla stampa, durante la quale compiere abbastanza evoluzioni da mettere in mostra tutto il suo potenziale, evitando però in ogni modo di compiere incidenti, o anche solo di ammaccare la carrozzeria: ve la immaginate la figuraccia? Ancora, ci saranno gare in cui ci si troverà già in testa, all'ultimo giro, ma con una ruota forata, e si dovrà fare del proprio meglio per arrivare in fondo senza perdere troppe posizioni; oppure competizioni in cui il nostro compagno di squadra sarà al comando, in procinto di accaparrarsi il mondiale, e noi subito dietro con il compito di fare da "tappo" agli avversari che potrebbero insidiarlo. Secondo il livello di difficoltà scelto, che può essere impostato prima di ogni missione, cambieranno di conseguenza gli obiettivi da raggiungere.

Sessant'anni di storia non sono pochi, e da questo punto di vista *Ferrari Racing Legends* promette di tenere impegnati per parecchio tempo. La campagna è strutturata in tre diverse fasi: quella legata agli anni d'oro, che vanno dal 1947 al 1973, composta da ben 63 eventi; gli anni d'argento, dal 1974 al 1990, offrono invece 54 missioni; l'epoca moderna, che va dal 1990 ai giorni nostri, è composta da ben 106 eventi. Fin dall'inizio della partita, tutte e tre le epoche sono accessibili separatamente, ma di ciascuna sarà disponibile solo la prima missione: superandola con successo si sbloccherà quella successiva, e così via.

Nel gioco saranno presenti quasi quaranta tracciati, da Montecarlo (Cote d'Azur, per problemi di licenza con il Principato) a Imola, passando per Silverstone, Hockenheim e Monza. Uno degli aspetti più intriganti di *Ferrari Racing Legends*, legato alla particolare struttura storica della sua campagna, è la presenza di diverse versioni di uno stesso circuito, com'era venti, trenta o cinquant'anni fa, e com'è oggi. Una piccola chicca, imperdibile per gli appassionati di corse curiosi di capire come sono cambiate le piste nel corso dei decenni, sia per assecondare la maggior potenza delle auto, sia per rispettare gli standard di sicurezza sempre più stringenti. Percorrere a tutta velocità i rettilinei di Monza, senza le chicane moderne che costringono a rallentare, dà l'idea di quanto sia mutato il mondo dell'automobilismo in questi decenni.

La realizzazione di tali tracciati ha rappresentato una delle sfide più difficili con cui si sono dovuti cimentare gli sviluppatori: se, per le piste moderne, oggigiorno è consuetudine far ricorso a immagini satellitari, mappe topografiche, fotografie e rilievi sul posto, per ricostruire quelle antiche è stato necessario un lungo lavoro di ricerca di documenti, immagini, fotografie, raccolta di testimonianze di addetti ai lavori e di piloti. E per chi avesse voglia di cimentarsi in qualche esperimento ad alta velocità, nella modalità di gara libera sarà consentito affrontare tutti i circuiti con una qualsiasi delle vetture a disposizione.

Il modello di guida ricalcherà, in maniera abbastanza prevedibile, quello già visto nei precedenti lavori di Slightly Mad Studios, in particolare nella serie *SHIFT*. Sarà, quindi, un buon compromesso tra arcade e simulazione, laddove questa parola non indica per forza di cose un titolo impossibile o frustrante, ma capace di contare su una ricostruzione verosimile del comportamento della vettura. Sarà possibile decidere quali aiuti alla guida attivare e a quali rinunciare, dalla frenata assistita al cambio automatico, passando per ABS e controllo di trazione. A garantire corse sempre piuttosto impegnative ci penseranno gli avversari, che non si limiteranno a cercare di tenere la posizione o a fare il "trenino" lungo la traiettoria ideale, ma commetteranno errori dovuti a imprudenze e, in generale, cercheranno d'insidiare sempre la nostra posizione.

PROJECT CARS

Slightly Mad Studios sta lavorando anche a un simulatore di guida piuttosto ambizioso, previsto per il 2013, che punta al superamento dell'attuale modello di pubblicazione dei videogiochi. È un progetto portato avanti con una forte partecipazione da parte della community, che si occupa di proporre idee da inserire nel gioco, testarlo con le versioni Alpha pubblicate di volta in volta dagli sviluppatori, e di versare contributi economici diretti. Per maggiori informazioni: **wmdportal.com** (World of Mass Development).





Le gare storiche iniziano con le immagini sgranate, color seppia, che virano al naturale solo dopo qualche istante.

L'attenzione e la cura per il dettaglio, nella riproduzione delle Ferrari del gioco, sono straordinarie.

"IMPERDIBILE PER GLI APPASSIONATI DEL CAVALLINO RAMPANTE"

NIENTE DIRECTX 11, SIAMO MODENESI...

... anche se sarebbe più corretto dire inglesi, visto che Slightly Mad Studios ha sede nel Regno Unito. Rispetto alle versioni console, quella PC di *Test Drive Ferrari Racing Legends* potrà contare su framerate e risoluzioni video superiori, nonché su texture più definite, e poco altro: per il resto, il gioco sarà identico, assicurano gli sviluppatori. Al punto che non è neppure previsto il supporto per le DirectX 11.

SPORTELLATE SU INTERNET

***Ferrari Racing Legends* supporta il gioco in rete per un massimo di otto piloti virtuali. L'impossibilità di modificare una vettura si rivelerà, in questo caso, un elemento a vantaggio di chi teme la presenza dei soliti "smanettoni" che mettono a punto le proprie auto rendendole quasi imprendibili. Qui si correrà alla pari, e conterà solo l'abilità di guida.**

GIOCHI COMPUTER

www.gamesvillage.it

L'ORA DELLA VENDETTA

DISHONORED

Seguiteci a Londra per scoprire come procede lo sviluppo di *Dishonored*, il titolo di Arkane Studios che sfiderà *BioShock* sul suo stesso terreno.



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Casa:** Bethesda
- **Sviluppatore:** Arkane Studios
- **Data di uscita:** 2013
- **Internet:** www.dishonored.com
- **Storia degli sviluppatori:** Il primo titolo dei francesi di Arkane Studios è stato il GdR *Arx Fatalis*, nel lontano 2002. La piena celebrità (e maturità) è stata raggiunta, però, nel 2006 con lo sparatutto fantasy *Dark Messiah – Might & Magic*. Dopo aver collaborato con 2K nella produzione di *BioShock 2*, lo sviluppatore con sede a Lione si è gettato a testa bassa nei lavori di *Dishonored*.

NEL numero di settembre 2011 vi avevamo parlato di *Dishonored*, nuova fatica degli sviluppatori francesi di Arkane Studios sotto l'ala di Bethesda.

Da quel momento, i programmatori si sono chiusi in un riserbo quasi assoluto. Ecco perché, quando siamo stati invitati a Londra dalla casa di produzione, non ci siamo lasciati sfuggire l'occasione di verificare come stiano procedendo i lavori su questo sparatutto in prima persona che trae grande ispirazione dalla serie *BioShock*. Tale affermazione nasce dal fatto che il protagonista di *Dishonored* non si limita a usare alcuni tipi di armi, ma ha la possibilità di sfruttare certe abilità particolari paragonabili ai Plasmidi del titolo 2K Games. Tuttavia, definire il gioco di Arkane un clone non renderebbe giustizia a quanto lo sviluppatore sta facendo per caratterizzare la propria creatura con una personalità ben distinta. Se, da un lato, è vero che l'impostazione è pressoché uguale a quella partorita a suo tempo dalle menti di Irrational Games, dall'altro c'è un tentativo evidente di concedere al giocatore una libertà interpretativa maggiore. Non per nulla, ogni livello sarà completabile sia usando la forza bruta, sia agendo in modo più discreto, grazie alla capacità di muoversi nell'ombra del personaggio principale.

A proposito di quest'ultimo, il suo nome sarà Corvo Attano e affronterà una serie di missioni che lo vedranno impegnato in una vendetta personale. Non un eroe pronto a salvare il mondo, quindi, ma un assassino che agisce per eliminare chi l'ha imprigionato ingiustamente, condannandolo per l'uccisione violenta dell'imperatrice. In realtà, come si scopre nei primissimi secondi di gioco (e nello splendido filmato pubblicato qualche settimana fa da Bethesda, che potete ammirare su **GamesVillage.it**), l'assassinio della regnante è stato organizzato e perpetrato da un gruppo di nobili, i quali intendono assumere il potere e spartirsi le ricchezze della città di Dunhill, teatro delle vicende di *Dishonored*. Non che in precedenza fossero tutte rose e fiori: ancor prima degli accadimenti che hanno portato il nostro Corvo dietro le sbarre, una pestilenza aveva iniziato a decimare gli abitanti dei bassifondi, mentre corruzione e malaffare covavano da tempo sotto la superficie del potere costituito. La morte dell'imperatrice, quindi, funge da chiave narrativa per scatenare la guerra intestina tra gli elementi più ingordi della nobiltà, cui poco interessa delle difficoltà della popolazione.

> "Il protagonista non è un eroe pronto a salvare il mondo, ma un assassino che agisce per vendetta"

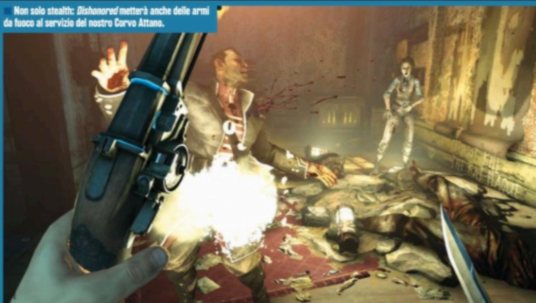
HALF-LIFE 2, PARENTE STRETTO

Oltre che a *BioShock* e a *Deus Ex: Human Revolution*, il titolo di Arkane Studios deve molto anche al celebre *Half-Life 2*. Il motivo è semplice: il visual director di Zenimax (la società che controlla Bethesda), che da due anni lavora al progetto *Dishonored*, è Viktor Antonov, ossia il pennello che sta dietro al concept di City 17 e di molti altri aspetti del noto sparatutto di Valve. Per esempio, questa immagine ritrae i Tallboy, ossia le guardie che – su lunghi trampoli – terrorizzano la popolazione di Dunhill e si oppongono alla sete di vendetta del protagonista Corvo Attano. Non ricordano gli Strider che pattugliano le strade in *Half-Life 2*?

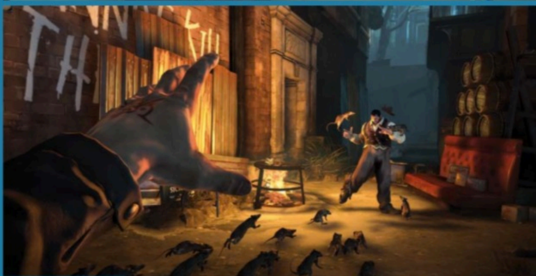


TOPOGRAFIA STEAMPUNK

La città di Dunhill è chiaramente ispirata a Londra, tanto più che gli sviluppatori, a domanda diretta, hanno ammesso che, inizialmente, l'intenzione era di pensare a un titolo che avesse una chiara collocazione temporale, tra la rivoluzione industriale inglese e l'epoca vittoriana. Abbandonata abbastanza velocemente l'idea di ricreare la capitale britannica, i ragazzi di Arkane Studios si sono potuti concentrare nel dipingere una città "a briglie sciolte", pur senza gettare alle ortiche il lavoro già svolto dal punto di vista del design architettonico. Sotto questo aspetto, Dunhill è chiaramente una città distopica, caratterizzata da forti contrasti sociali, evidente decadenza e da una spiccata atmosfera steampunk. A confermare come lo scenario di *Dishonored* sia fortemente condizionato dalla storia anglosassone (in tutte le sue sfaccettature), i volti dei personaggi hanno i lineamenti tipici degli uomini inglesi, anche se i tratti più duri e spigolosi sono stati ammorbiditi da un leggero effetto "deformed" che dona al gioco un aspetto vagamente cartoonesco.



Non solo stealth: *Dishonored* metterà anche delle armi da fuoco al servizio del nostro Corvo Attano.



I topi saranno spesso alleati fedeli cui appoggiarsi.

> "È nell'approccio stealth che *Dishonored* dà il meglio di sé"

Corvo viene liberato da una misteriosa figura che non si limita a farlo uscire di cella, ma gli dona una serie di abilità da usare per vendicarsi. Ogni missione di *Dishonored* ha come scopo principale l'assassinio di uno o più cospiratori, anche se durante l'avventura potrà capitare di imbattersi in obiettivi secondari, così da rendere maggiormente coinvolgente l'esperienza per i "completisti" più convinti.

I ragazzi di Arkane Studios ci hanno mostrato un paio di livelli, di cui uno completato due volte, in modo da evidenziare le differenze tra un approccio diretto e uno votato allo stealth. Nel primo caso, l'azione era limitata allo sparare a tutto ciò che si muoveva e a sfruttare alcune delle abilità offensive di Corvo. Tra queste, le due che sono sembrate prevalenti quanto a utilità e a frequenza di utilizzo si chiamano Distorsione e Branco Famelico. La prima è una sorta di bullet time estremo, nel quale il tempo si ferma per qualche secondo e a Corvo viene concesso di sparare ai nemici e poi spostarsi in una zona sicura, fuori dalla traiettoria delle loro armi; la seconda consente di chiamare in aiuto un branco di topi che attacca l'obiettivo, lasciando al protagonista il tempo di fare piazza pulita, così come di creare un diversivo per una tempestiva fuga.

È, però, nell'approccio stealth che *Dishonored* dà il meglio di sé, concedendo al giocatore numerose opportunità e varianti per portare a termine i propri scopi. Il livello mostratoci prevedeva l'infiltrazione all'interno di una casa di piacere e l'eliminazione di tre fratelli nobili, in quel momento impegnati a "svagarsi" (quindi più facili da colpire) piuttosto che a perseguire scopi cospiratori. Lo scenario, pur se non particolarmente grande, offriva molteplici opportunità e percorsi alternativi, tanto che gli sviluppatori ci hanno inizialmente mostrato tre vie diverse: una fra i tetti, una frontale e una che passava da un cortile retrostante l'edificio. Dopo aver preferito quest'ultima, abbiamo visto all'opera una delle abilità più interessanti a disposizione di Corvo, ossia la Possessione. Tramite questo potere, il nostro assassino è in grado di entrare nel corpo di qualsiasi essere vivente (umano o animale) e controllarlo a piacimento, salvo poi abbandonarlo e tornare alle proprie fattezze in ogni momento.

La Possessione è un'abilità che si presta a innumerevoli usi: nel caso particolare, un ratto che stava cibandosi di spazzatura ha permesso a Corvo di passare dalle cucine senza essere visto, semplicemente sfruttando uno stretto condotto. Ancora, la Possessione può essere impiegata per indurre al suicidio una delle nostre vittime, conducendola fino a una balconata e poi spingendola sul selciato sottostante grazie a Ciclone, un'altra delle abilità di Corvo che produce un forte colpo di vento capace di spingere lontano anche i nemici più pesanti. Il level design interno all'edificio fa di tutto per stimolare il giocatore a utilizzare tecniche raffinate, piuttosto che la forza. Per esempio, il poter spiare dal buco della serratura (accertandosi della presenza di qualcuno nella stanza successiva) invita a verificare l'esistenza di vie alternative e più sicure. Allo stesso modo, la facoltà di teletrasportarsi per brevi tratti consente di studiare tattiche sofisticate come quella mostrataci dai programmatori, i quali hanno aggirato una guardia materializzando Corvo dietro un paravento, per poi eliminarla senza fare troppo rumore.

Dishonored regala più soddisfazioni se avvicinato in modo ragionato, ma nulla impedisce di utilizzare anche un approccio misto, che preveda una preparazione all'azione per mezzo dello stealth e una "pulizia" dello scenario usando armi o poteri offensivi. Da questo punto di vista, il titolo di Arkane Studios, oltre che dal già citato *BioShock*, trae ispirazioni anche da *Deus Ex: Human Revolution*, poiché non solo ogni problema può essere affrontato e risolto in più modi, ma tale scelta va operata tenendo conto di come vengono potenziate le abilità di Corvo. Durante tutta l'avventura, infatti, si raccoglieranno alcune Rune da spendere per rendere maggiormente efficaci i poteri a disposizione del nostro assassino. Queste "chance di potenziamento" saranno, a detta degli sviluppatori, alquanto rare, tanto che non si riuscirà a portare al massimo valore tutte le abilità prima della fine del gioco.

In conclusione, *Dishonored* cercherà di offrire una soluzione intelligente per unire "il meglio dei due mondi": pur ispirandosi a stilemi già usati da un buon numero di titoli concorrenti, il cocktail che Arkane Studios e Bethesda si apprestano a creare potrebbe essere gradito a una vasta platea. Per saperne di più, non resta che attendere il momento in cui potremo provarlo con mano.





Il barcaiolo Samuel ci porta a ridosso del palazzo che ospita il nostro obiettivo.



I vizi dei nobili cospiratori daranno l'occasione a Corvo per fare piazza pulita.



LA VISIONE OSCURA DELL'ASSASSINO

Tra le abilità a disposizione del protagonista di *Dishonored* mostrateci dagli sviluppatori, c'era anche la Visione Oscura. Attraverso di essa, Corvo Attano può scorgere le forme umane anche dietro a corpi solidi che ne ostruirebbero normalmente la linea visiva; inoltre, un chiaro cono che spunta frontalmente dal volto dei nemici indica precisamente la direzione in cui stanno guardando. Se tutto questo vi ricorda la Visuale Detective dei *Batman* di Rocksteady, sappiate che non siete lontani dalla verità.



L'evoluzione della sopravvivenza

Vent'anni dopo *Alone in The Dark*, è difficile riconoscere le radici del genere in un survival horror contemporaneo. Fondali prospettici 2D, enigmi, poche munizioni e tanta paura, ossia gli ingredienti dei grandi classici Anni '90, sono stati rivoluzionati per incontrare i gusti delle nuove generazioni, oltre che per sacrosante necessità di aggiornamento tecnico, visivo e ludico. Joseph Massena si è calato in mezzo a zombi e mostruosità del nuovo millennio, alla ricerca delle emozioni del passato e delle cose migliori portate dal presente. Sempre che siate pronti a definire "buona" una sensazione come il panico…

LA codifica di una forma espressiva, attraverso generi di appartenenza, è una pratica che da un lato semplifica la riconoscibilità delle opere e dall'altro esalta i canoni più amati e diffusi all'interno di una certa "famiglia" di creazioni.

Una semplice classificazione, però, non è in grado di cogliere processi evolutivi anche relativamente complessi, come quelli che hanno interessato i survival horror nel mondo dei videogiochi. Lo stampo del genere, come molti sanno, risale addirittura al 1992, quando sugli scaffali dei negozi è apparso *Alone in The Dark*, con il suo miscuglio di azione ragionata, enigmi e inquietanti atmosfere lovecraftiane. La stessa serie, però, non è riuscita a dimostrarsi altrettanto influente nelle incarnazioni moderne, prima con la blanda riproposizione degli standard classici, in *Alone in the Dark: The New Nightmare*, e poi con la radicale rilettura di *Alone in The Dark* di Eden Games, nel 2008, interessante nelle intenzioni ma un po' dispersiva e macchinosa nella pratica. Sotto questo profilo, oggi è la saga di *Resident Evil* a rappresentare il genere nell'immaginario collettivo, con un successo che non sembra intenzionato ad affievolirsi. La "zombie apocalypse" di Capcom non ha mai interrotto il flusso della linea narrativa originale, con stravolgimenti di vicende e personaggi, e al contempo è riuscita a modificare per sempre i canoni dei survival horror, tanto da influenzare illustri comprimari come *Silent Hill* e seguaci dal marcato carisma come *Dead Space*, con la sua eccellente variazione fantascientifica.

Proprio da *Resident Evil* iniziamo il nostro viaggio, in un'analisi che ci porterà in territori contigui a questa saga, ma anche su strade apparentemente lontane, dove i Non Morti sono veloci come saette, la armi sono potenti e la struttura cooperativa aiuta a stemperare la tensione. La sopravvivenza, però, rimane sempre una priorità.

IL BIO-AZZARDO DI CAPCOM

La differenza di titolo fra la versione occidentale e orientale di *Resident Evil*, in qualche modo, è significativa dell'identità della serie. O meglio, il titolo adottato in Europa e in America è più rappresentativo delle componenti d'orrore classiche, del "male persistente" portato da creature mostruose, mentre l'originale *Biohazard* si lega alla forte contaminazione fantascientifica che caratterizza la saga fin dagli esordi, tipica della moderna cultura nipponica.

In particolare, le ispirazioni della trama provengono in gran parte da un filone del cyberpunk, definito talvolta come "Ribofunk", che raccoglie sotto di sé diverse opere di culto in Giappone, fra cui la più famosa è senz'altro "Akira" di Katsuhiro Otomo (manga influente sulle trame di diversi videogiochi, tra cui *F.E.A.R.* e *Prototype*): anche in *Resident Evil* l'azione ruota intorno agli incauti interessi di una mega-corporazione, in questo caso la multinazionale farmaceutica Umbrella, impegnata sulla bio-genetica e sulle possibili applicazioni militari delle stesse ricerche, con conseguenze impreviste e potenzialmente apocalittiche. La fatiscente villa del primo capitolo riecheggia delle atmosfere classiche di *Alone in The Dark*, così come gli zombi fanno venire in mente la cupa visione di George A. Romero, "papà" di tutti i moderni Non Morti. Simili suggestioni, però, sono presto affiancate da scorci iper-tecnologici e da mostruosità capaci di tradire un disegno "industriale", concepito nella base sotterranea dell'Umbrella dalla tecnologia di uomini senza scrupoli.


Tutto è cominciato con un baffuto ometto, alle prese con misteri lovecraftiani e grafica in bassa risoluzione…

Questi elementi, responsabili dell'unicità di *Resident Evil* sotto il profilo narrativo, sono poi passati attraverso cinque capitoli (sei, fra qualche tempo) e un numero quasi incalcolabile di spin-off, per piattaforme grandi e piccole, con la distruzione di Raccoon City, il debellamento dei Virus-T e la conseguente necessità di giustificare zombi e creature con malattie "alternative", come Las Plagas e Urobos, sotto il giogo dell'Umbrella e di nuovi poteri corporativi. Proprio gli eventi inediti e le improbabili spiegazioni hanno corso il rischio di indebolire la serie, almeno sotto il profilo dell'originalità, ma sono stati subito controbilanciati dall'impostazione di gioco di *Resident Evil 4*, capace di cambiare per sempre, come scrivevamo, i connotati dei survival horror più diffusi. Al di là della totale tridimensionalità degli scenari, fattore da dare per scontato in un titolo Capcom del 2005, nel quarto capitolo vengono rivoluzionati visuale e sistema di controllo, e così anche l'approccio a zombi e mostri vari, con una soluzione vicina e comunque distinta dagli sparatutto in terza persona. Se il controllo preciso della linea di fuoco entra a far parte della giocabilità, insieme a spettacolari mosse finali e alla maggiore personalizzazione di armi ed equipaggiamento (con relativa compravendita), la lentezza dei personaggi e la reperibilità di munizioni rimangono lontane da *F.E.A.R.* e dai successivi FPS con propensione all'orrore, come *Singularity* e *The Darkness*.

> "Oggi è la saga di *Resident Evil* a rappresentare il genere dei survival horror nell'immaginario collettivo"

A dire il vero, la taratura della difficoltà ha subito un ritocco verso il basso, soprattutto in *Resident Evil 5*, ma questo non ha nulla a che fare con l'impianto di base, abbastanza duttile da poter essere adattato a diverse condizioni di sfida: ne è un esempio l'ostico *Dead Space*, simile al gioco Capcom in diversi aspetti, la cui difficoltà è stata addirittura limata verso il basso nel secondo capitolo, per stemperare l'ansia lungo i corridoi pieni di Necromorfi. In qualche modo, anche *Silent Hill: Homecoming* ricorda *Resident Evil 4* nei combattimenti e nell'impostazione della visuale, ma il gioco di Double Helix, pur se inferiore ai primi capitoli della serie, è rimasto rispettoso di alcuni canoni classici, come la marcata vulnerabilità del protagonista e gli enigmi in odor di avventura grafica. Se vogliamo, lo spirito di *Silent Hill* è stato raccolto da *Alan Wake*, che ha portato il genere – anche in questo caso con forti contaminazioni sparatutto – verso spazi immensi e nuove solitudini esistenziali.

L'ultima variazione sul tema di *Resident Evil*, invece, offre lo spunto per aprire una digressione sugli sparatutto cooperativi di matrice orrorifica, capaci di reinterpretare la tradizione dei survival horror nella forma più radicale. *Resident Evil: Operation Raccoon City*, in arrivo a breve anche su PC, appartiene proprio a questo filone, anche se ha l'ardire di tornare negli scenari classici, lungo le strade della cittadina e i corridoi della base sotterranea, prima che ogni cosa venisse spazzata via da un'esplosione nucleare.


Alone in The Dark: The New Nightmare è più semplice dei predecessori e molto meno ispirato.

LA CALATA DELLE ORDE

Prima di proseguire chiariamo un concetto: accostare un titolo come *Left 4 Dead* ai survival horror equivale a una piccola forzatura, anche solo per il diverso ritmo che ne caratterizza l'azione e per il differente rapporto delle forze in campo. Tuttavia, il gioco di Valve si basa su un presupposto estremamente efficace, in qualche modo connesso ai titoli di cui abbiamo parlato finora: per esaltare il tema della sopravvivenza, in un videogioco in cui i protagonisti sono più

TERRORE DALLA SVEZIA

Gli sviluppatori indipendenti di Frictional Games meritano una citazione, in un contesto come questo, perché sono responsabili di vere e proprie chicche d'orrore videoludico. Esperienze in prima persona come quelle dei due *Penumbra* e del recente *Amnesia: The Dark Descent* non possono essere definite come semplici survival horror, perché il loro intento sconfina dalle limitazioni di genere. Questi giochi "simulano", a loro modo, vicende e condizioni d'ambiente care a maestri dell'orrore come H.P. Lovecraft ed Edgar Allan Poe, facendo vivere fino in fondo le sensazioni di personaggi soli e sperduti, a confronto con decadenti magioni, laboratori abbandonati e segreti innominabili. La silenziosità è un obbligo, visto che le armi sono inefficaci (in *Amnesia* sono state del tutto eliminate) e la visione dei mostri può provocare il panico, con movimenti scoordinati e annebbiamento della visuale. Una volta allertate le presenze, invece, l'unica soluzione percorribile è la fuga, nella speranza di non essere individuati dagli abomini, con la possibilità di costruire barricate grazie al notevole controllo della fisica. L'unica limitazione, se di limite si può parlare, è il senso d'angoscia che i giochi di Frictional possono provocare, sicuramente non adatto a tutti i palati.

Se ricercate sensazioni forti, senza nemmeno spargimento di sangue, i videogiochi di Frictional Games possono fare al caso vostro.

DISTILLATO DI LOVECRAFT

Fra i survival horror sui generis, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* di Headfirst Productions occupa un posto d'onore. Poco importa se la versione PC si è presentata all'appello, nel 2006, in un modo poco prestante sotto il profilo grafico (con una conversione fedele alla controparte per la prima Xbox): in questo caso, abbiamo a che fare con qualità che superano nettamente le limitazioni, in quella che, probabilmente, è l'interpretazione videoludica più riuscita dell'opera di Lovecraft. L'ispirazione è composita, da "La Maschera di Innsmouth" e altri celebri racconti, e *Dark Corners of the Earth* è studiato per esaltare i caratteristici temi dello scrittore di Providence, come il rischio di follia di fronte a verità inconcepibili per la mente umana. L'atmosfera e alcuni dettagli della giocabilità, come il livello di sanità mentale del protagonista, potrebbero essere stati d'ispirazione per i giochi di Frictional Games citati in queste pagine, anche se le armi hanno ancora un piccolo peso e sono presenti enigmi un po' più complessi, come nei survival horror della prima ora.



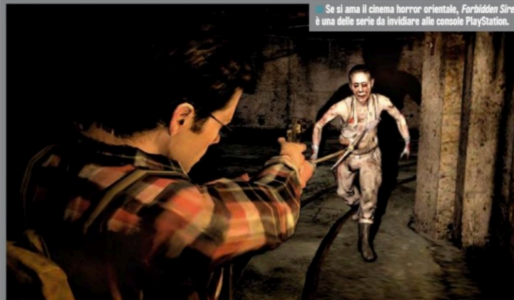
In segreto, coltiviamo ancora la speranza (vana) che qualcuno decida di realizzare un rifacimento di *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*.



L'esperimento di Eden Games su *Alone in The Dark* sembrava interessante, ma non ha mantenuto le promesse al 100%.



Per i fan dei survival horror su PC è arrivato anche *Alan Wake*, a diversi anni dalla pubblicazione su Xbox 360. Meglio tardi che mai.



Se si ama il cinema horror orientale, *Forbidden Siren* è una delle serie da invidiare alle console PlayStation.



L'ambientazione di *Dead Space* è così convincente, che è difficile riconoscere lo stampo di *Resident Evil 4* nello schema di gioco.

> "Lo spirito di *Silent Hill* è stato raccolto da *Alan Wake*, che ha portato il genere verso spazi aperti e nuovi orrori esistenziali"

veloci e le armi più potenti, gli sviluppatori hanno fatto sì che anche i nemici siano molto più rapidi, oltre che incredibilmente più numerosi, in modo che il giocatore possa essere messo spalle al muro, proprio come in un buon survival horror, oppure isolato dal resto dei compagni.

Tra le altre cose, una simile necessità si è unita alle suggestioni cinematografiche più moderne e apprezzate, influenti per lo stesso *Left 4 Dead*, con ovvio riferimento alla progenie di simil-zombi (o infetti) portata al successo da "28 Giorni Dopo": i Non Morti di George A. Romero sono ben accetti anche nell'horror contemporaneo, con la loro grottesca rappresentazione di una civiltà allo sfacelo, automatica e cieca nella reiterazione del male, ma la visione di Danny Boyle rappresenta un aggiornamento intelligente e acuto delle stesse tematiche, che fa corrispondere a una società più veloce una serie di mostruosità altrettanto repentine. Sia come sia, è proprio l'attenzione ai dettagli di scena ad aver reso *L4D* superiore al modello di *Killing Floor*: il celebre Mod per *Unreal Tournament 2004*, poi reinterpretato nell'omonimo titolo commerciale di Tripwire Interactive, ha sfruttato per primo una paragonabile struttura di gioco, con orde di mostri e un gruppo di personaggi costretto a difendersi fino allo stremo, in una sarabanda d'orrore ancora oggi molto piacevole e giocata (che vede l'esercito inglese contrapposto ai demoni dell'inferno). *Left 4 Dead* e il suo seguito, però, presentano una costruzione scenica molto più elaborata, in cui i rifugi non sono più semplici negozi di armi, tra uno stage e l'altro, ma diventano veri e propri snodi di una piccola storia, fornendo le motivazioni per passare tra i livelli come in un titolo single player. Ed è proprio questa impostazione, portata su un registro narrativo ancora più sfaccettato, che *Resident Evil: Operation Raccoon City* vuole emulare, nelle vesti di uno sparatutto cooperativo (in terza persona, come timido legame con la serie principale), mettendoci nei panni degli spietati uomini dell'Umbrella, in una linea temporale a cavallo fra il secondo e il terzo episodio della saga.

DUE PAROLE SU RESIDENT EVIL 6

Il sesto capitolo del survival horror più famoso al mondo è previsto per PC in inverno. Si sa che i protagonisti saranno Chris Redfield e Leon Scott Kennedy, eroi del quarto e quinto capitolo, nonché personaggi di lungo corso, e che gli stessi saranno affiancati da un nuovo eroe e da un'ulteriore giustificazione per le mostruosità in giro per il mondo, dopo Virus-T, Las Plagas e Urobos. Per saperne di più, vi rimandiamo allo Scoop pubblicato in questo numero.

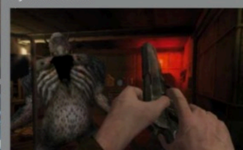
La degna conclusione di questa carrellata di titoli, però, non può che essere affidata al pregevole e recente *Dead Island*, interessato da diversi contenuti scaricabili: pur con tutti i suoi difetti, di tenuta tecnica e di effettiva validità della trama, il gioco di Techland rappresenta la variante ai survival horror più intrigante e complessa degli ultimi anni, giustamente premiata dalle attenzioni degli appassionati. La strada percorsa dagli sviluppatori tedeschi è stata sfruttata solo in parte da altre serie, prima fra tutte quella di *Dead Rising*, con un mix di free roaming, sandbox e soluzioni da GdR d'azione: proprio giocando alla saga di Capcom, colma di zombi ma ben distante dalle atmosfere di *Resident Evil*, viene naturale il desiderio di usufruire delle opportunità con maggiore libertà, senza essere limitati da una rigida finestra temporale (l'arrivo dell'esercito, segnalato da un timer) e da uno schema d'azione fin troppo frenetico. E *Dead Island* offre proprio questa chance, liberando tutte le potenzialità della contaminazione fra i generi: fornisce al giocatore mappe immense e decine di Personaggi Non Giocanti, fantasiose armi da costruire e tante opzioni di combattimento, e lascia liberi di sperimentare strumenti di morte, combinazioni e abilità, senza restrizioni che non siano legate alla difficoltà degli scontri (in gran parte all'arma bianca e strettamente in prima persona, come ulteriore variazione sul tema). Lo scenario del paradiso tropicale, poi, recupera alla perfezione il contrasto tanto caro a George A. Romero, fra la spensierata società dei consumi e l'invasione dei Non Morti ciondolanti, con le vittime del virus ancora in costume da bagno e un sole accecante che avvolge ogni cosa, come nella migliore delle giornate.

Da un simile schema resta fuori solo la paura, quella vera, dal momento che *Dead Island*, come gran parte dei giochi citati finora, evoca emozioni che si avvicinano di più al "panico", nelle situazioni estreme e concitate, oppure al raccapriccio suscitato da mattanze e squartamenti. Per i titoli d'orrore più cattivi, noncuranti dei giocatori impressionabili, vi invitiamo a fare un giro tra i box in queste pagine, colmi di videogiochi a basso costo e ad alto tasso di spavento, spesso trasversali ai generi. D'altronde, l'arte di incutere terrore non dipende dal budget a disposizione, ma solo dalle buone idee.



IL SONNO DELLA RAGIONE (GENERA MOSTRI)

Un altro titolo interessante, per la sua sostanziale unicità (pur nel novero dei survival horror in prima persona), è *Cryostasis: Sleep of Reason* degli ucraini di Action Forms. Nel contesto di un misterioso disastro navale, che ha interessato una rompighiaccio nucleare, lo schema di gioco introduce diverse digressioni, quali il rischio mortale derivato dal freddo e le sezioni giocabili in cui il protagonista, un meteorologo russo, può rivivere le esperienze dei membri dell'equipaggio deceduti. Non si tratta di un prodotto riuscito in tutti i suoi aspetti, specie per la I.A. e la pesantezza dell'engine, ma può essere recuperato da chi ama l'orrore più sfumato e sottile, nonché le trame evocative, piene di significati nascosti.



Cryostasis, di Action Forms, è ammirevole per la volontà di distinguersi da altri titoli d'azione e orrore.

Hard WARE



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

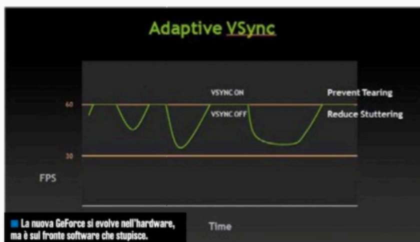
Tante novità e tutte insieme. Da una parte abbiamo le CPU Ivy Bridge di Intel, le prime con processo a 22 nanometri, dall'altra la GPU più veloce sul mercato, la GeForce 680 di NVIDIA, anche lei forte di un nuovo processo produttivo, in questo caso a 28 nanometri. Non poteva poi mancare la "prova su strada" del nuovo iPad, dotato di un display impressionante.

NVIDIA PUNTA SULLA QUALITÀ

LA nuova architettura Kepler di NVIDIA è, come prevedibile, più veloce rispetto all'ammiraglia di AMD, la Radeon 7970.

Si tratta di un margine limitato a pochi FPS, una manciata di punti percentuali, ma non certo disprezzabile, che però va a favore di AMD quando si sale molto con la risoluzione, superando i 2560x1600. Tale "limite" è dovuto alla scelta di implementare un bus a soli 256 bit e d'installare 2 GB di GDDR5 al posto dei 3 proposti dalla concorrenza, ma è giustificato dal fatto che solo una minoranza dei videogiocatori è dotata di costose configurazioni a triplo schermo (prevalentemente utilizzate dai fan delle simulazioni di guida, più che dai cecchini degli FPS).

Al di là delle prestazioni, sono altri gli aspetti che meritano di essere approfonditi; in particolare, è l'Adaptive Vsync ad aver colpito la nostra attenzione. Gli appassionati più navigati sanno bene che, idealmente, un gioco dovrebbe renderizzare un numero di fotogrammi pari alla frequenza di refresh del monitor (60 Hz nella stragrande maggioranza dei casi): con un frame rate superiore si assisterà al fastidioso difetto noto come Tearing, dove l'immagine appare a tratti spezzata in due. Per ovviare a questo problema, solitamente, si attiva dai driver la funzione



La nuova GeForce si evolve nell'hardware, ma è sul fronte software che stupisce.

> "L'Adaptive Vsync ha colpito la nostra attenzione"

VSync, che lega gli FPS del gioco al refresh dello schermo. Ciò, però, origina un'altra anomalia. Sino a che la scheda genera oltre i 60 FPS, infatti, tutto funziona come dovrebbe, ma se per caso il frame rate scende sotto tale soglia, c'è il rischio d'incappare nello Stuttering, praticamente dei microscatti nella riproduzione simili agli artefatti di cadenza che si presentano visionando film NTSC su televisori PAL.

Finora, quindi, era fondamentale che il gioco potesse girare a 60 FPS in ogni frangente, così da non incappare in questi fastidiosi problemi. La soluzione proposta da NVIDIA è geniale nella sua semplicità: la voce Adaptive VSync farà in modo che l'algoritmo si attivi sempre quando il gioco gira sopra i 60 FPS, e si disattivi in caso contrario. Un clic sul pannello di controllo elimina definitivamente Stuttering e Tearing.

Forse, qualcuno tra i nostri lettori rischia di farsi incantare dai numeri indicati nei benchmark, ma in redazione siamo rimasti molto colpiti dall'attenzione dedicata a questi dettagli, piuttosto che dalle prestazioni pure. Queste ultime, tra l'altro, fanno ben poca differenza quando si vanno a valutare schede top di gamma come quelle in esame.

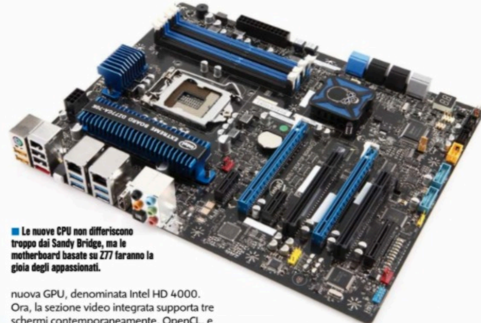


INTEL CORE I7-3770K

Produttore:	Intel
Distributore:	Intel
Internet:	www.intel.it
Prezzo:	€ 320 circa

CON qualche settimana di ritardo sulla tabella di marcia, i processori Ivy Bridge sono finalmente arrivati, insieme ai nuovi chipset di Intel Z77, che integrano USB 3.0, SATA 6 e scheda Wi-Fi dual band.

Come abbiamo anticipato in passato, la caratteristica che differenzia nettamente Ivy Bridge da Sandy Bridge è il processo produttivo a 22 nanometri, grazie al quale gli sviluppatori sono riusciti a ridurre in maniera significativa sia le dimensioni del die, sia i consumi del chip. Lo spazio "avanzato" sul chip non è stato sfruttato per aggiungere transistor alla CPU e quindi migliorarne la potenza di calcolo, ma è stato dedicato alla nuova GPU, denominata Intel HD 4000.



Le nuove CPU non differiscono troppo dai Sandy Bridge, ma le motherboard basate su Z77 faranno la gioia degli appassionati.

> "La sezione video integrata supporta tre schermi"

Ora, la sezione video integrata supporta tre schermi contemporaneamente, OpenCL, e soprattutto DirectX 11, oltre a poter essere overclockata e risultare ben più veloce che in passato. Certo, il pubblico dei giocatori non sarà soddisfatto dalle sue prestazioni ludiche, abituato alle meraviglie offerte dalle GPU dedicate, ma i nostri test rilevano dei netti passi avanti: *DiRT 3* a livello di dettaglio medio risulta più che giocabile a 1280x720, e *Far Cry 2* a livello Alto è sempre rimasto sopra i 30 FPS, alla medesima risoluzione. D'altro canto, possiamo scordarci *Crysis 2* anche al minimo del dettaglio, ma tutto sommato i progressi sono notevoli, e ci lasciano ben sperare per quanto riguarda gli Ultrabook che monteranno queste CPU, teoricamente in grado di garantire qualche soddisfazione ludica.

Per quanto riguarda la potenza della CPU, tralasciando la sezione video, le differenze con Sandy Bridge sono ridotte a pochi punti percentuali. Del resto, il numero di transistor non varia, così come le frequenze di lavoro, ma per ottenere le medesime prestazioni consumeremo meno energia, fattore trascurabile sui desktop, ma molto importante sui PC portatili. Chi si diletta con l'overclock, in compenso, sarà felice di sapere che grazie al processo a 22 nanometri è possibile spingere le frequenze di lavoro a livelli prima inimmaginabili. I 5 GHz si ottengono con una certa semplicità, a patto di avere una buona motherboard e un minimo di confidenza con i parametri del BIOS (ora di tipo UEFI, con un'interfaccia navigabile via mouse e comoda da usare). C'è chi ha voluto vedere sino a quanto si può arrivare e, con sistemi estremi a base di azoto liquido, sono stati documentati i 7 GHz.



Un'evoluzione che farà piacere a chi intende acquistare un notebook con queste CPU, un po' meno a chi gioca sui desktop. Il margine di overclock è elevato, ma le prestazioni del processore sono quasi identiche ai Sandy Bridge.



Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

KEPLER DA VIAGGIO

NVIDIA, contemporaneamente al lancio delle GeForce 680 per sistemi desktop, ha presentato anche la serie 600 di GPU dedicate ai notebook, le cui tre esponenti più potenti prendono i nomi di GeForce GTX 675M, 670M e 660M. Le prime due sfruttano ancora l'architettura Fermi, vantando rispettivamente 384 e 336 CUDA core uniti a 1 o 2 GB di GDDR5 tramite un bus a 256 e 192 bit, quindi possono essere considerate delle semplici rivisitazioni delle apprezzate 580M e 570M. La terza, sebbene esibisca una numerazione inferiore, è basata su Kepler e può sfruttare fino a 384 CUDA core a 835 MHz, nonostante ai produttori di notebook sia concessa la possibilità di ridurre le unità di calcolo funzionanti in favore del risparmio energetico. Dedicate ai notebook più leggeri e agli Ultrabook sono le GeForce 650M e 640M, collegate alla memoria video tramite bus a 128 bit ma comunque capaci di trasformare questi sottili portatili in vere macchine da gioco. L'Acer M3 è il primo Ultrabook dotato di GeForce ad avere raggiunto il mercato e, secondo la stessa NVIDIA, è in grado di eseguire *Battlefield 3* al livello di dettaglio Alto mantenendo un framerate superiore ai 30 FPS.

ALIENO PESANTE

AlienWare, la sezione di Dell concentrata sulla produzione di PC dedicati ai videogiochi, ha subito sfruttato il debutto degli Ivy Bridge di Intel per rinnovare il proprio modello di punta MX18. Il nuovo arrivato guadagna,

APPLE IL NUOVO IPAD

- **Produttore:** Apple
- **Distributore:** Apple
- **Internet:** www.apple.it
- **Prezzo:** da € 479 (modello 16 GB Wi-Fi) a € 799 (modello 64 GB Wi-Fi + 4G)

TUTTI si aspettavano l'iPad 3, ma l'ultimo tablet di Apple non ha quel numerino dietro il nome.

Si chiama semplicemente il nuovo iPad ed è azzeccato, come lo era il nome di iPhone 4S al posto di iPhone 5. Il nuovo iPad, infatti, pur migliorando notevolmente alcuni aspetti, non rappresenta quel salto di qualità che ci si aspetterebbe da un vero e proprio successore. L'ultimo tablet della Mela morsicata riesce comunque a stupire, anche solo per il magnifico Retina Display alla risoluzione di 2560x1600, ben oltre quella "tipica" e il Full HD. In pratica, si ha una risoluzione identica ai migliori display 27 o 30 pollici, ma in un'unità da soli 9,7 pollici, il che implica una densità di pixel impressionante rispetto a quanto siamo abituati. Per gestirne un numero tanto elevato, il nuovo processore A5X vanta una GPU a ben quattro core, anche se non si tratta di un chip totalmente inedito, ma del solito PowerVR SGX543 cui sono stati aggiunti due core. La potenza della GPU è fondamentalmente raddoppiata, ma non facciamoci troppe illusioni in merito a una nuova generazione di giochi: sebbene siano stati annunciati alcuni titoli, come *Infinity Blade 2*, l'impressione è che l'unico parametro che li differenzia dal passato sia la risoluzione molto elevata. I muscoli più sviluppati, in sostanza, serviranno per gestire l'alta risoluzione del display. È stata dedicata attenzione anche alla videocamera integrata: il sensore raggiunge i 5 MegaPixel, e sono stati adottati tutti gli accorgimenti già visti su iPhone 4S per migliorare la qualità degli scatti. Il telefono, grazie al sensore da 8 MegaPixel, è ancora superiore al nuovo iPad quando si parla di foto, ma il gap è ridotto.

> "Se non possedete un tablet, è il prodotto verso cui puntare"



Pur con la GPU quad core e il nuovo display, la batteria permette di utilizzare l'unità per circa 8/9 ore prima di doverla ricaricare. Se non possedete un tablet, o se disponete della prima versione del dispositivo, il nuovo iPad è il prodotto verso cui puntare, ma se già avete in casa un iPad 2, dal nostro punto di vista vale la pena aspettare la prossima evoluzione. Anche perché il supporto alle reti telefoniche 4G non è ancora compatibile con l'implementazione italiana. Allo stato attuale, bisogna accontentarsi del 3G.



Da spento è indistinguibile dal predecessore, ma una volta attivato il display Retina, è impossibile sbagliarsi.

Il miglior tablet sul mercato. Il display è uno dei più belli che abbiamo avuto fra le mani, e finalmente è possibile scattare delle foto di qualità. Peccato per l'incompatibilità con l'implementazione italiana di LTE.

9

AVM FRITZ!BOX WLAN 3270

- **Produttore:** AVM
- **Distributore:** AVM
- **Internet:** www.fritzbox.eu
- **Prezzo:** € 140

LA tedesca AVM è più nota in Italia per essere tra i produttori dei router Fonera, che non per la sua linea FRITZ, molto apprezzata nel Nord Europa in virtù delle ampie funzionalità VoIP.

Il 3270 è privo di queste ultime, essendo il modello di fascia più bassa proposto dall'azienda, e non vanta la rete di hot spot gratuiti cui accedono gli utenti Fonera, ma ha comunque delle qualità. Queste ultime si nascondono dietro specifiche apparentemente anonime quali l'integrazione di un modem ADSL2+, una connettività wireless 802.11n affidata a una doppia antenna MIMO e alla doppia frequenza 2,4 e 5 GHz, e una porta USB sfruttabile per condividere stampanti e hard disk esterni su tutti i PC di casa.

La presenza di 4 porte limitate a 100 Mbit e l'impossibilità di attivare le WLAN a 2,4 e 5 GHz contemporaneamente potrebbero far pensare che il 3270 abbia sacrificato funzionalità importanti nel tentativo di mantenere basso il prezzo finale.

Dopo un'attenta analisi, però, si scopre che la porta USB è sfruttabile con le chiavette 3G per condividere le connessioni UMTS e HSPA, che la portata del Wi-Fi riesce a coprire abitazioni assai ampie, e che il firmware è dotato di tutte le funzioni UPnP-AV necessarie alle Smart TV per accedere direttamente ai contenuti video presenti sui PC o sugli hard disk collegati all'unità.
AVM Vende separatamente un ricevitore USB, chiamato Stick & Surf, che una volta collegato al router acquisisce tutte le impostazioni di sicurezza della rete Wi-Fi e le rende disponibili ai PC cui viene poi collegato, ma sul router stesso non manca un tasto WPS utile a rendere le chiavi precondivise una noiosa abitudine del passato, mentre un altro pulsante permette di spegnere del tutto le trasmissioni via radio.

Nelle nostre prove, il 3270, che nella sua parte inferiore mostra uno sticker contenente una chiave precondivisa impostata di fabbrica (com'è ormai consuetudine per questo tipo di prodotti), è riuscito in media a inviare 70 MB al secondo via Wi-Fi, un valore elevato tipicamente riscontrabile nei prodotti vantanti connessioni teoriche a 450 Mbps, ed è riuscito a offrire un segnale soddisfacente anche attraverso un paio di spesse pareti di cemento.
È un router versatile, insomma, che interesserà chi desidera condividere una connessione HSPA mentre è in vacanza e non intende scambiare spesso file di enormi dimensioni tramite cavo. Convincerebbe appieno se fosse proposto a un prezzo più basso.



> "La porta USB può essere sfruttata con le chiavette 3G"



Il 3270 è utilizzabile anche come un router puro, una volta collegato a un modem ADSL esterno.

Firmware eccellente e sempre aggiornato, copertura ampia via radio e una porta USB sfruttabile in molti modi: il FRITZ!Box costa un po' troppo per essere un router a 100 Mbit, ma mantiene tutto quello che promette.

7½

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

oltre al suffisso M2, anche un Core i7-3820QM a 2,7 GHz, abbinato a due Radeon 7970M configurate in CrossFire, ma in fase di acquisto è possibile sceglierne una più economica accoppiata Core i7-3610QM a 2,3 GHz e GeForce 660M. Il reparto memoria vede la possibilità di scegliere tra 4, 8 o 16 GB di DDR3 a 1.600 o 1.833 MHz, mentre l'hard disk da 750 GB è sostituibile con un meno capiente, ma molto più veloce, SSD di Samsung o Crucial. Il prezzo di tanta potenza varia in base alle scelte dell'utente, ma parte da una base di 1.999 euro.

KILLER RADIO

La coraggiosa BigFoot Networks, nota qualche anno or sono per aver promosso delle schede di rete teoricamente capaci di ridurre al minimo la latenza delle partite multiplayer, torna all'attacco grazie all'intervento di Qualcomm Atheros, che ha deciso di sfruttare il suo network manager per dare vita a un controller installabile nei notebook tramite modulo mini-PCI-E. Il Killer wireless N 1202 supporta lo standard 802.11n a 2,4 e 5 GHz, gestisce tre antenne in modalità MIMO e assicura anche le comunicazioni Bluetooth 4.0, ma soprattutto mantiene le promesse, offrendo un ping inferiore, a parità di connessione, rispetto ai migliori controller di Intel e Cisco, contrariamente alle schede ethernet di Bigfoot del passato. Il modulo sarà proposto ai produttori di portatili come opzione dedicata ai videogiocatori più attenti, ma è anche acquistabile online da chi non teme di mettere a nudo la motherboard del proprio portatile.

RAPTOR INGRASSATO

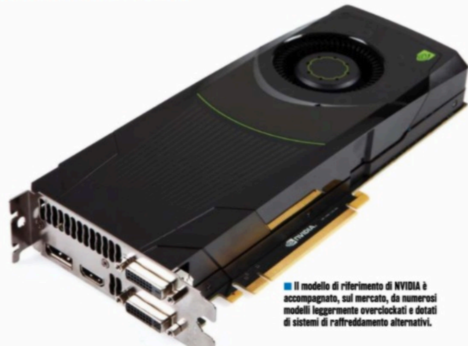
Mentre gli SSD continuano nella corsa verso prestazioni sempre più elevate, l'americana Western Digital aggiorna la propria serie VelociRaptor, un tempo dominatrice dei benchmark dedicati alle unità disco grazie ai suoi 10.000 RPM, con un modello da 1 TB. Il nuovo arrivato sfrutta l'interfaccia SATA 6, 3 piatti con densità di 333 GB ciascuno, 64 MB di memoria buffer e una nuova formattazione di basso livello con settori ampi 4K. Il risultato è un piccolo bolide magnetico capace di leggere 70 MB al secondo e di competere con gli SSD di prima generazione in fase di copia dei file di grosse dimensioni. Il prezzo del nuovo VR200M da 1 TB, terza evoluzione della famiglia Raptor disponibile anche in tagli da 500 e 250 GB, si aggira intorno ai 320 euro.

ANTENNA PROVVIDENZIALE

Chi sfrutta i modem USB 3G per connettersi alla Grande Rete sa bene che la qualità del segnale può variare molto anche solo cambiando stanza, dato che questo tipo di prodotti integra delle antenne di piccole dimensioni non sostituibili. La poco conosciuta Anycast Solution ha sviluppato una soluzione originale ed efficiente al problema: la KP14 altro non è che un'antenna di amplificazione alta 250 mm composta da ottone stagnato e alluminio

NVIDIA GEFORCE 680

- **Produttore:** NVIDIA
- **Distributore:** Vari
- **Internet:** www.nvidia.com
- **Prezzo:** € 500



Il modello di riferimento di NVIDIA è accompagnato, sul mercato, da numerosi modelli leggermente overclockati e dotati di sistemi di raffreddamento alternativi.

LE migliori GeForce della famiglia Fermi non sono state le costose 580 o le ancora più potenti 590.

Le campionesse della prima generazione DirectX 11 di NVIDIA sono state le 560 Ti: delle schede di fascia medio-alta vendute in grandi quantità, relativamente poco affamate di corrente e molto veloci in SLI. Sarà forse per questo che le nuove 680, prime esponenti dell'architettura Kepler, non sono basate su una GPU gigantesca e bollente, ma sembrano voler coniugare velocità a consumi energetici ridotti.

Alla base delle nuove arrivate è la GPU GK104, al cui interno sono presenti ben 1.536 CUDA core, il triplo di quelli vantati dalle GeForce 580, collegati a 2 GB di GDDR5 tramite un bus a 256 bit. I core dedicati all'elaborazione degli effetti di shading, contrariamente a quanto accadeva nelle schede Fermi, operano alla stessa velocità del resto della GPU, ossia 1.006 MHz, mentre un rinnovato controller consente l'utilizzo di moduli di memoria a ben 6 GHz.

Il risultato è una scheda che sulla carta promette prestazioni del 50% superiori rispetto alle progenitrici, pur consumando 195 watt a pieno carico e solo 15 watt nei momenti di minor impegno, nonché capace di overlockare automaticamente la GPU fino a 1.100 MHz in base alle richieste dei motori 3D e alle segnalazioni di alcuni sensori di temperatura. All'atto pratico, la nuova arrivata mostra i muscoli quando si attivano gli effetti DX 11, superando di un buon 25% le 580 e facendo mangiare la polvere alle Radeon 7970 in *Battlefield 3*, il cui livello di dettaglio Ultra, alla risoluzione Full HD e con filtro MSAA 4x, si mantiene sempre tra i 60 e 70 FPS. Sul piano della potenza, le GeForce 680 si permettono persino di insidiare con le 590 e le Radeon 6990, soprattutto nei giochi che non fanno uso di PhysX, dato che la GPU GK104 ha una minore predilezione verso il calcolo scientifico rispetto alle GF110 della precedente generazione. Dal punto di vista delle funzionalità, le Kepler portano due novità chiamate VSync adattivo e TXAA: il primo permette alla scheda di disattivare la sincronia verticale nel momento in cui il framerate scende al di sotto dei 60 FPS, in modo da evitare che sullo schermo appaiano 45 o 30 FPS anche solo per pochi istanti. Il secondo è un algoritmo AntiAliasing che offre la precisione del MSAA 8x al costo del più snello 2x, il cui funzionamento è però legato al supporto dei giochi.

"C'è la possibilità di sfruttare la stereoscopia su tre monitor contemporaneamente"

A completare il tutto, c'è la possibilità di sfruttare la stereoscopia su tre monitor contemporaneamente anche con una singola scheda, grazie alle due uscite DVI accompagnate da HDMI e DisplayPort. In sostanza, le 680 costano meno delle controparti di AMD pur battendole nella maggior parte dei titoli, sono parche nei consumi e permettono di spalmare *Metro 2033* su una superficie di 5760x1080 pixel senza faticare troppo. Giovanni Keplero le avrebbe classificate come delle splendide stelle nascenti.

GIOCHI COMPUTER

Consumano relativamente poco, permettono di gestire tre monitor e macinano i giochi DirectX 11 senza pietà: le GeForce 680 sanciscono la vittoria di NVIDIA in questa generazione di schede 3D. 8½

Tech News

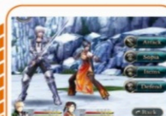
Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

anodizzato, disegnata in modo da accogliere i modem USB al suo interno e collegabile al PC tramite cavo. Grazie a essa, il segnale ottiene un'amplificazione di quasi 10 dBi, ossia un raddoppio dell'intensità che può fare la differenza nelle zone in cui la copertura è carente. A reggere il curioso gadget è un piccolo treppiede da tavolo, incluso nel prezzo di 55 euro.

METRO PUNTUALE

Dopo aver ufficializzato la futura disponibilità di tre edizioni principali di Windows 8, Microsoft ha rivelato che le applicazioni pensate per il suo prossimo sistema operativo rimarranno in gran parte sempre aperte in background, sfruttando un metodo simile all'ibernazione. In sostanza, i PC muniti di Windows 8 si comporteranno un po' come gli smartphone, caricando gran parte dei programmi principali all'avvio e lasciandoli attivi mentre l'utente si sposta sulle altre applicazioni. Per evitare che i programmi inutilizzati vadano a ingolfare la RAM, il sistema operativo provvederà a copiarne lo stato su disco, permettendo, secondo gli ingegneri Microsoft, una transizione tra le finestre dell'interfaccia Metro quasi sempre istantanea, soprattutto in presenza di unità SSD. I giocatori angosciati dall'idea di vedere *Crysis* convivere insieme a decine di pagine Internet non devono preoccuparsi, però: all'utente verrà lasciata la libertà di terminare completamente i programmi attivi, tramite un task manager rinnovato.

CHAOS RINGS 2



- **Produttore:** Square Enix
- **Prezzo:** € 14,49 iPhone; € 15,99 iPad
- **Versione provata:** iPad/ iPhone/iPod Touch
- **Internet:** www.chaosrings.com/2/en/index.html

UNA volta, i giochi per telefonino occupavano pochi Kb e non erano neppure vagamente confrontabili con i loro "fratelli maggiori" per PC o console. Poi è arrivato iPhone e sono cresciuti di spessore, di qualità e di dimensioni, pur senza mai avvicinarsi veramente alla profondità dei "veri" videogame. Infine, è arrivata Square Enix... e nulla è stato più come prima.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

Square Enix, per prima, ha avuto il coraggio di trattare i dispositivi basati su iOS alla stregua di normali console domestiche, realizzando titoli di qualità indistinguibile e, per questo, venduti anche a un prezzo che si avvicina più a quello dei giochi tradizionali. Questo nuovo corso è stato inaugurato un paio d'anni fa con lo stupefacente *Chaos Rings*, GdR d'ambientazione fantasy con uno stile e un engine grafico che agli appassionati più smaliziati ricorderanno gli ultimi capitoli della saga di *Final Fantasy*.

Dopo il deludente spin-off *Chaos Rings Omega*, gli sviluppatori tornano alla ribalta con un eccellente sequel. *Chaos Rings II* basa gran parte del proprio successo, oltre che sulla spettacolarità della grafica, sulla vastità del mondo esplorabile e su una colonna sonora di rara suggestione, anche su due punti cruciali: la profondità della trama e il sistema di combattimenti.

La trama di *Chaos Rings II* è matura, profonda e ricca d'imprevedibili capovolgimenti di fronte; un intreccio narrativo coinvolgente, a tratti quasi commovente nella sua epicità, che obbligherà il giocatore a scelte sofferte pur di completare la missione del protagonista.

Sul piano dei combattimenti, *Chaos Rings II* fa tesoro dell'esperienza maturata da Square Enix in questo settore: si tratta di un sistema a turni, in cui scegliere se far combattere i propri personaggi "a coppie" (con maggior potenza d'attacco, ma rischiando l'incolumità di entrambi) o in "singolo" (tattica più prudente, ma meno efficace). Non manca un nutrito repertorio di combo e power up, di poteri magici e di assalti all'arma bianca di devastante potenza. Un gioco destinato, insomma, ai veri appassionati di giochi di ruolo, purché mastichino un buon inglese.

***Chaos Rings II* è semplicemente il miglior gioco di ruolo per iOS oggi in commercio. È costoso, ma vale fino all'ultimo centesimo.** 9

Provato — TOTAL WAR BATTLES: SHOGUN



La serie *Total War* ha bisogno di poche presentazioni: nata nel 2000, ha saputo crearsi una nutrita schiera di fan. Si tratta di un riuscito mix di strategia e oculata gestione delle risorse a turni, e di battaglie giocate in tempo reale. Nata nel mondo delle lotte feudali giapponesi (*Shogun: Total War*, 2000), la saga di Creative Assembly ha saputo reinventarsi nel corso di oltre un decennio, spaziando in altri contesti storici. Mancava, ma era solo questione di tempo, una trasposizione convincente in ambito "mobile". A questa lacuna, Sega ha risposto con una straordinaria App. *Total War Battles: Shogun* si adatta sapientemente alle peculiarità dello schermo touch screen, proponendosi come un RTS "puro" e fortemente semplificato, pur senza mancare di spunti di approfondimento strategico in alcune missioni particolari. La campagna in solitario richiederà non meno di 10 ore per essere terminata, cui si aggiungono delle missioni opzionali (utili per raggranellare qualche punto esperienza in più) e un eccellente tutorial. Esiste anche una modalità multiplayer, ma è disponibile soltanto "in locale", utilizzando a turno lo stesso dispositivo.

- Produttore: **Sega**
- Prezzo: **€ 5,49**
- Versione provata: **iPad/iPhone/iPod Touch/Android**
- Link: **www.totalwar.com/totalwarbattles/shogun/**

Un ottimo gioco: la strategia in tempo reale come non l'avete mai vista su tablet. 8½

Provato — ANGRY BIRDS SPACE



50 milioni di download in 35 giorni: è questo l'eccezionale record di vendite dell'ultimo capitolo della saga di *Angry Birds*, che si afferma come il gioco mobile a più alto tasso di crescita della storia. *Angry Birds Space* proietta gli uccellini di Rovio nello spazio. È rimasta immutata la fionda con cui catapultare i volatili in ogni livello, così come lo sono le "classi" di uccelli e le loro specializzazioni (quelli rossi, senza alcun particolare talento, quelli esplosivi, quelli che si moltiplicano in volo e così via). Per la verità, è stato aggiunto un "super-volatile" in grado di congelare qualsiasi bersaglio con cui entri in contatto. Tornano, naturalmente, anche gli odiosi maiali verdi, da spazzare via in ognuno dei 60 livelli di cui il gioco è composto. L'unico elemento innovativo è l'ambientazione: questa volta, uccelli e maiali sono appollaiati su pianeti, satelliti, asteroidi, ognuno dei quali dotato di un proprio campo gravitazionale. La traiettoria dei volatili, perciò, viene realisticamente modificata dalla forza di gravità locale. Può sembrare un dettaglio da poco, ma rende il gioco più complesso e profondo rispetto ai capitoli precedenti.

- Produttore: **Rovio**
- Prezzo: **€ 0,79**
- Versione provata: **iPhone/iPod/Android/Windows Mobile/Ovi Store/BlackBerry**
- Link: **http://space.angrybirds.com**

Niente di eccezionalmente originale, ma è pur sempre un *Angry Birds*. 8

SMS News

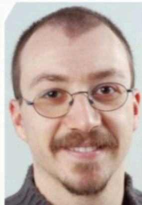
Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

CELLULARI TRA LE NUVOLE

Quando la notizia ha fatto il giro dei principali blog e siti specializzati in telefonia mobile, molti hanno pensato a una bufala. Questa volta, però, a smentire ogni sospetto è stato l'ufficio stampa dell'azienda interessata. Ci riferiamo alla Boeing, una delle due industrie aeronautiche leader al mondo nella produzione di aerei di linea, che negli ultimi anni ha lavorato anche a un progetto insospettabile: la realizzazione di un nuovo telefono cellulare. Il "Boeing Phone", in arrivo nella seconda metà del 2012, sarà uno smartphone basato su Android, una specie di supertelefonino pensato esclusivamente per esigenze di tipo aziendale, caratterizzato da elevati standard di sicurezza (a prova d'intercettazione e di spyware). Se vi state leccando i baffi all'idea di avere un simile dispositivo, sappiate che il telefono non sarà lanciato sul mercato "consumer" ma solo in ambito business. Tra i clienti potenziali ci sono agenzie governative, multinazionali e centri di ricerche. Il prezzo ufficiale non è ancora stato comunicato, ma dovrebbe aggirarsi intorno ai diecimila dollari.



Il Sistema GIUSTO



L'ultimo chipset di casa Intel trova posto nel Sistema medio, ora pronto ad accogliere i primi processori Ivy Bridge. Nel frattempo, la sezione video delle tre configurazioni si rinnova, grazie all'arrivo di Kepler e delle Radeon 7800.

RIVOLUZIONE VIDEO

Con l'arrivo dell'architettura Kepler, la potenza 3D delle nostre due configurazioni più costose ha subito una brusca impennata: la GTX 680 è una vera "macina shader", in grado di mostrare i muscoli quando si attiva il rendering più sofisticato di *Battlefield 3* e *Crysis 2*, e di rendere fluide anche le partite giocate alla risoluzione di 2560x1600 pixel.
La Radeon 7870 del Sistema medio, però, non sfigura davanti a tanta potenza, offrendo prestazioni allineate a quelle delle GTX 580, che solo qualche mese or sono regnavano incontrastate nei benchmark.
Nel Sistema base trova posto, invece, una scheda della passata generazione, dato che le Radeon 7770, con il loro bus da 128 bit, spesso risultano più lente delle rodate GeForce 560, quelle senza suffisso Ti e munite di 336 CUDA core. Un mix di vecchio e nuovo, insomma, che permette di eseguire tutti i giochi al massimo livello di dettaglio ma, soprattutto, promette un'elevata longevità ai PC destinati a scontrarsi, l'anno prossimo, con una nuova generazione di console.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Core i7-3820 € 290**
  Socket 2011 – 3,6 GHz – quad core – HyperThreading – 10 MB cache L3 – 95 watt
- **SISTEMA MEDIO: Core i5-2400 € 170**
  Socket 1155 – 3,1 GHz – quad core – 6 MB cache L2 – 95 watt
- **SISTEMA BASE: AMD FX-4100 € 110**
  Socket AM3+ – 3,6 GHz – quad core – 8 MB cache – 95 watt

Due differenti versioni dell'architettura Sandy Bridge animano le configurazioni più potenti, assicurando ampi margini di overclock e una potenza di calcolo persino superiore a quella richiesta dai giochi più esigenti, mostrando al Sistema Operativo un numero di core raddoppiato grazie all'hyperthreading. Il più economico FX di AMD non è comunque da meno quanto a efficienza, ed è in grado di elaborare la fisica di qualsiasi esplosione senza incertezze.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 680 € 520**
  1.006 MHz core – 2 GB GDDR5 a 6 GHz – bus 256 bit – 1536 CUDA core
- **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 7870 € 300**
  1.000 MHz core – 2 GB GDDR5 a 4,8 GHz – bus 256 bit – 1.280 stream processor
- **SISTEMA BASE: GeForce GTX 560 € 150**
  810 MHz core – 1 GB GDDR5 a 4 GHZ – bus 256 bit – 336 CUDA core

Alla nuova architettura Kepler di NVIDIA spetta il compito di animare al massimo del dettaglio i giochi DirectX 11 del Sistema ideale, ma la 7870 della configurazione media non deluderà chi vuole risparmiare circa 200 euro e giocare comunque al meglio. La GeForce GTX 560 del Sistema base è il miglior compromesso fra prezzo e prestazioni.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: Asus P9X79 Pro € 250**
  Intel X79 – Socket 2011 – 8 DDR3 – 4 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 8 SATA – 18 USB
- **SISTEMA MEDIO: MSI Z77A-GD55 € 150**
  Intel Z77 – Socket 1155 – 4 DDR3 – 3 PCI-E 16x/8x – 4 PCI-E 1x – 6 SATA – 12 USB
- **SISTEMA BASE: AsRock 970 Extreme4 € 80**
  AMD 970 – Socket AM3+ – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 5 SATA - 12 USB

Nel Sistema ideale trova posto una prodigiosa X79 in grado di gestire 64 GB di RAM su 8 DIMM, 4 VGA in SLI e Crossfire e ben 6 SSD SATA 6, mentre il nuovo chipset Z77 del Sistema medio assicura la possibilità di sfruttare contemporaneamente le capacità video della GPU interna e i muscoli tridimensionali di Radeon e GeForce. La più economica AsRock non è inferiore alle rivali quanto a versatilità.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 8 GB G.SKILL RIPJAWSX PC3-17000 € 100**
  2 DIMM da 4 GB – latenze 11-11-11-30 a 2.133 MHz – 1,5v
- **SISTEMA MEDIO: 8 GB Corsair Vengeance Blue PC3-15000 € 60**
  2 DIMM da 4 GB – latenze 9-10-9-27 a 1.866 MHz – 1,5v
- **SISTEMA BASE: 4 GB Kingston HyperX PC3-12800 € 40**
  2 DIMM da 2 GB – 9-9-9-27 a 1600 MHz – 1,5v

Il costante calo di prezzo delle DDR3 permette alle due configurazioni più costose di utilizzare 8 GB di RAM, capaci di accogliere contemporaneamente i motori di gioco e le applicazioni, senza mai costringere il sistema all'utilizzo della memoria virtuale. Il Sistema base vanta una capienza inferiore, ma sfrutta delle DIMM a 1.600 MHz in grado di soddisfare la fame di dati dei Phenom II X4.

▼ CASSE

- **SISTEMA IDEALE: Logitech Z906 € 320**
  5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 500 watt RMS totali - telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Logitech Z506 € 80**
  Kit analogico 5.1 - 75 watt RMS - uscita cuffie - volume su satellite
- **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60**
  Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z906, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto.
I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque a offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

- **SISTEMA IDEALE: Asus VG278H € 520**
  27 pollici – risoluzione 1920x1080 – 1 DVI – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz
- **SISTEMA MEDIO: Samsung S23A750D € 350**
  24 pollici –risoluzione 1920x1080 – 1 DisplayPort – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz
- **SISTEMA BASE: Asus VG236HE € 280**
  23 pollici – risoluzione 1920x1080 – 1 DVI – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza la fedeltà cromatica in favore di un'eccellente reattività dei cristalli e di un pieno supporto al 3D, ottenuto grazie alla frequenza di 120 Hz. Ad affiancare le porte HDMI sono degli ingressi DVI e DisplayPort, utili ad assicurare il funzionamento della sterescopia di NVIDIA, di ATI e delle console.

▼ SCHEDA AUDIO

- **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium HD € 130**
  24/96 in 7.1 – 24/192 in stereo – DTS Interactive – OpenAL
- **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster Recon3D € 100**
  24/96 in 5.1 e stereo – Dolby Digital Live – OpenAL
- **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio con le sue stagionate X-Fi e con le nuove Recon3D, particolarmente a proprio agio con l'audio tridimensionale dei giochi. La Sound Blaster del Sistema ideale si distingue per la componentistica di qualità e la possibilità di sostituire gli Opamp con dei modelli capaci di soddisfare gli audiofili più smaliziati. Nel Sistema base, invece, suggeriamo l'impiego delle soluzioni integrate in ogni motherboard moderna.

▼ ALIMENTATORE

- **SISTEMA IDEALE: Coolermaster Silent Pro Gold 1.000 € 190**
  1.000 watt – 4 PCI-E 8 pin – 6 molex – 12 SATA – modulare
- **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 120**
  750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare
- **SISTEMA BASE: LC-Power LC8650 € 70**
  650 watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PATA – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

- **SISTEMA IDEALE: Intel 520 SSD 120 GB e Western Digital Caviar Black € 380**
  1120 GB – Serial ATA 600 – SSD/7200 RPM – 64 MB di buffer – Tempo di accesso 1 ms/9 ms
- **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Blue 1 TB € 110**
  1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 MB buffer – tempo di accesso 9 ms
- **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 1 TB € 60**
  1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

A un SSD da 2,5 pollici dotato di controller SandForce 2281 spetta il compito di accogliere il sistema operativo del Sistema ideale, mentre i giochi trovano posto in un ottimo Black Caviar, fratello maggiore del Blue presente nella configurazione media. L'economico Barracuda offre, come gli altri, buone prestazioni e tutte le funzionalità AHCI.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.700 (limite 3.000)	€ 1.440 (limite 2.000)	€ 850 (limite 1.000)

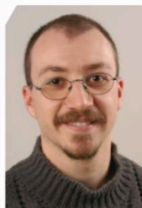
SUONI ESTERNI

Le schede audio esterne migliorano l'esperienza acustica dei giochi eseguiti sui notebook. Ecco tre modelli utili al gioco e alla riproduzione musicale:

Asus Xonar Essence One
€ 400
11 opamp intercambiabili, 120 dB SNR e un amplificatore per cuffie rendono questo gioiello di Asus adatto a essere collegato ai migliori impianti Hi-Fi.
www.asus.com

Creative Sound Blaster Recon3D
€ 89
Un processore quad core dedicato alla conversione dei segnali stereo in 5.1, capace anche di elevare la qualità delle chat audio durante le partite.
www.creative.com

Creative Sound Blaster X-Fi Go! Pro
€ 29
Tutte le funzioni di audio tridimensionale tipiche delle X-Fi in una scheda grande quanto una chiavetta USB.
www.creative.com



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

GIGABYTE AL CHILO

Molte delle lettere che giungono in redazione riguardano sistemi muniti di 2 GB di RAM. Un quantitativo adeguato alla maggior parte dei giochi, ma quasi paradossale considerato il prezzo attuale delle DDR3. Quando 8 GB arrivano a costare quanto un modulo da 1 GB di due anni or sono, viene voglia di acquistare RAM anche se non ce ne è il bisogno. E, ve lo confesso, tale voglia l'ho ormai ampiamente soddisfatta.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

SCRITTURA VIETATA

Possiedo una pen drive da 16 GB che non vuole saperne di essere formattata. Quando la collego a una porta USB 3.0 si attiva un led rosso continuo e Windows 7 mi segnala una protezione da scrittura che io non ho mai attivato. In Rete mi hanno consigliato di cercare un interruttore, ma il mio modello ne è completamente privo.

Piero

Le pen drive possono difendere i propri dati in due modi: attraverso un interruttore hardware selezionabile manualmente dall'utente o tramite piccoli software che, una volta configurati con un codice di sicurezza, danno al sistema operativo il permesso di accedere ai file in sola lettura. Tale impostazione impedisce anche la formattazione, ma può essere aggirata impostando Windows in modo che ignori le politiche di gestione delle pen drive. Per farlo, è necessario avviare l'editor di registro, scrivendo **Regedit** nel menu **Start**, e raggiungere la sezione **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control** dove, utilizzando il tasto destro del mouse, va creata una nuova chiave chiamata **StorageDevicePolicies**. All'interno di quest'ultima bisogna generare una voce DWORD a 32 bit chiamata **WriteProtect**, dotata di valore **0**. Al termine dell'operazione, basterà ricollegare la pen drive per procedere alla scrittura o alla completa formattazione dell'unità, che eliminerà anche eventuali software nascosti. Il disinteresse di Windows rispetto ai blocchi da scrittura comprenderà, però, anche gli hard disk, esponendo il sistema a cancellazioni maldestre da parte degli utenti meno esperti. Di conseguenza, ti consiglio di eliminare la chiave in questione una volta completata la formattazione della pen drive. Se quest'ultima dovesse risultare ancora cocciutamente chiusa, significa che ti trovi davanti a un modello munito di chip di protezione interno, superabile soltanto inserendo una password che ti verrà richiesta a ogni accesso. In questo caso, lo sblocco potrebbe essere forse consentito solo tramite una formattazione di basso livello, effettuabile con il programma Low Level Format Tool (**http://hddguru.com**).



Modificando una voce del registro, è possibile superare le protezioni di scrittura di alcune pen drive.

MEMORIA RICICLATA

Vorrei aggiornare il mio vecchio Pentium4 a 3,4 GHz con 2,5 GB di RAM, Asus P5GD1 e NVIDIA GT 220 in modo da poter eseguire gli ultimi strategici.

Botgas45

La Asus P5GD1 alla base del tuo PC è una scheda dotata di Socket 775 ma purtroppo munita del vecchio chipset Intel 915P, incompatibile con i Core 2 prodotti negli ultimi anni. Il processore più potente installabile su di essa è il Pentium4 672 a 3,8 GHz, un modello recuperabile nel mercato dell'usato ma venduto ancora a prezzo piuttosto elevato, essendo stato prodotto in un numero ridotto di esemplari. Per effettuare un upgrade più significativo sul piano delle prestazioni, quindi, dovresti sostituire anche la scheda madre, scegliendo tra i modelli basati su socket AM2, che ti permetterebbero di sfruttare le tua RAM DDR2 con qualche economico Athlon X2. La AsRock N68C-S, compatibile anche con i veloci Phenom II X4, potrebbe fare al caso tuo ma, considerando il prezzo basso delle RAM, il passaggio a 4 GB di DDR3 ti costerebbe solo qualche decina di euro in più. Ogni aggiornamento risulterebbe comunque poco utile, se non avrai l'accortezza di sostituire la GeForce 220, che con i suoi 48 CUDA core riuscirebbe a tarpare le ali al più veloce dei processori. Una GeForce 550 o una Radeon 7770 assicurerebbero ai tuoi titoli strategici tutta la potenza necessaria a un'esecuzione in Full HD senza rallentamenti, e consentirebbero anche qualche incursione nel genere degli FPS, una volta scelto il livello medio di dettaglio.

Una mela invitante

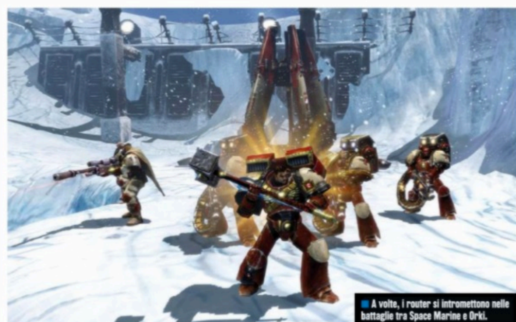
In molti sperano che la recente visita di Tim Cook agli studi di Valve si rifletta nell'arrivo di una nuova "console" dedicata all'esecuzione dei giochi di Steam. Indipendentemente dalla fondatezza di tali speranze, non va dimenticato che i più recenti Mac, più specificatamente quelli usciti negli ultimi due anni, se la cavano egregiamente nei giochi. I Core i5 e i7 offrono tutta la potenza necessaria all'emulazione di fisica complessa, mentre le Radeon 5700 e 6700 presenti nelle configurazioni più evolute offrono prestazioni allineate alle controparti PC. Certo, l'esecuzione della grande maggioranza dei titoli passa attraverso Windows, ma l'esercito di giocatori intenti a oscillare l'iPad a ritmo di colpi di spada sta facendo rapidamente capire agli sviluppatori che anche i fan della Mela morsicata trarrebbero giovamento da una partita notturna a *CoD* e *Battlefield*. I Mac sono stati forzatamente assenti dalle pagine di questa rubrica per troppo tempo; ci auguriamo che compaiano più spesso, permettendoci di esplorare anche i (presumibilmente pochi) problemi tecnici offerti da OSX.



GUERRA ALLE PORTE

Ho un problema con *Warhammer 40,000 Dawn of War II*: dopo averlo installato, quando inserisco i dati per l'accesso a Games for Windows LIVE mi appare l'errore **0x80151911**. Lo stato della rete rileva un mancato accesso UPnP e il fallito raggiungimento dell'indirizzo IP Internet necessario.

Diego



A volte, i router si intromettono nelle battaglie tra Space Marine e Orki.

L'errore da te riportato può avere diverse cause: la prima vede il client GFWL rivolgersi a una scheda di rete diversa da quella effettivamente utilizzata dal tuo modem. Per far sì che il gioco offra la giusta priorità alle connessioni, dovrai raggiungere la sezione **Rete e Internet\Connessioni di rete** del **Pannello di controllo** che, una volta premuto il tasto **ALT**, ti darà modo di accedere al menu **Impostazioni avanzate**. Qui potrai facilmente riordinare le interfacce di rete secondo la giusta priorità. Un altro intoppo potrebbe essere prodotto dalla mancata attivazione dell'UPnP, che per funzionare deve essere riconosciuto anche dal firewall di Windows, mettendo il segno di spunta alla voce **Framework UPnP** nella sezione **Eccezioni** dello stesso, oppure sfruttando l'opzione **Aggiungi porta** e scegliendo le porte **UDP 1900** e **TCP 5000**. Il tuo modem, però, è privo di questa opzione, comoda per i programmi in quanto capace di rendere automaticamente utilizzabili tutte le porte necessarie al loro funzionamento, di conseguenza dovrai aprire le porte **UDP88** e **3074** manualmente, sfruttando il menu disponibile all'indirizzo **192.168.1.1**. Infine, alcuni utenti si sono scontrati con il più subdolo MTU, il valore che determina la grandezza massima dei pacchetti dati inviati verso la Grande Rete. Per non inficiare il funzionamento di *Dawn of War II*, tale misura dovrebbe essere pari o superiore a **1492 bit**, quindi dovrai istruire il tuo modem di conseguenza, sfruttando l'apposita opzione.

COPPIA SOLIDA

Possiedo due OCZ Vertex 2 da 60 GB che vorrei sfruttare in RAID 0 per ottenere la massima velocità possibile in fase di avvio del mio PC, basato su una GigaByte 990FXA-UD5 e un AMD FX 8150. Ho letto in Rete, però, che le prestazioni non migliorerebbero molto e, alla lunga, i due dischi potrebbero diventare più lenti.

Grasshopp

La voce riguardante un degrado in termini di prestazioni degli SSD impostati in RAID non è priva di fondamento. Una volta configurate in modo da operare in coppia, queste unità perdono la possibilità di sfruttare la funzione TRIM, che si occupa di cancellare effettivamente dalle celle di memoria i file scartati dagli utenti, evitando che la scrittura di nuovi dati da parte del sistema operativo si rifletta in

Solo per esperti Una guida passo-passo

In queste pagine abbiamo esplorato diversi metodi per prendere il controllo in remoto del desktop di un amico, con il suo pieno consenso, per il tempo necessario a risolvere i suoi problemi di configurazione software. Quando l'intervento diretto non è possibile, però, ci si ritrova a impiegare migliaia di caratteri in chat per cercare di guidare il malcapitato tra i menu, dimenticando che Windows 7 nasconde al suo interno un'applicazione estremamente utile in questi frangenti. Il Problem Step Recorder può essere avviato semplicemente scrivendo **psr.exe** nel menu **Start** e offre un'interfaccia simile a quella del classico registratore di suoni, ma una volta azionato con il pulsante **Inizia registrazione** non produce file audio o video, bensì un pacchetto zip contenente al suo interno una pagina xml.
Al termine della registrazione, tale pagina, consultabile da qualsiasi browser, conterrà tutti gli screenshot necessari a spiegare passo per passo le operazioni da svolgere, con tanto di descrizioni automatiche che sottolineano quali finestre sono state raggiunte dal mouse e quale testo è stato inserito nelle caselle apposite.
Il risultato è una guida rapida e chiara, priva di tempi morti, in cui è consentito inserire commenti aggiuntivi nei punti più complessi.
I file prodotti dal Problem Step Recorder possono essere immessi in Rete come normali pagine Internet, inviati tramite posta o messi a disposizione per il download a tutti gli utenti.
L'unico difetto dell'applicazione consiste nel fatto che le immagini degli schermi Full HD risultano poco leggibili una volta ristrette nella pagina del browser, ma tale limite è aggirabile semplicemente attivando la risoluzione di 1366x768 prima di avviare il programma.



Una utility nascosta all'interno di Windows 7 consente di creare rapidamente delle guide passo-passo complete di descrizioni automatiche.

una costante operazione di cancellazione e riscrittura.
Intel è già al lavoro per risolvere tale limite, che verrà superato con l'arrivo della versione 11.5 del software Rapid Storage Technology, mentre AMD non ha ancora fatto passi avanti in questa direzione.
I due Vertex in tuo possesso, così come gli altri modelli muniti di controller SandForce, svolgono però internamente un'operazione simile al TRIM, chiamata "garbage collection" (raccolta della spazzatura), che opera in modo intelligente, chiedendo di tanto in tanto al Sistema Operativo una tabella dello spazio ritenuto libero e cancellando il contenuto delle celle nei momenti di minor lavoro. Tale capacità funziona correttamente solo sfruttando i firmware di OCZ successivi alla versione 1.33, scaricabili sfruttando l'apposita utility dal sito **www.ocztechnology.com**. L'aggiornamento del firmware va effettuato prima di creare il RAID, in modo che il sistema riconosca distintamente le due unità, ma con un piccolo stratagemma si riesce a evitare di formattare Windows: basta collegare i dischi a un altro PC, avviare la procedura di aggiornamento, quindi reinserire le due unità nel sistema originale avendo l'accortezza di sfruttare le stesse porte SATA usate precedentemente.



Gli SSD in RAID non sfruttano il TRIM, ma Intel intende risolvere il problema tramite un aggiornamento software dei suoi controller.

UN DUBBIO MINI



Il mio Pentium D a 2,8 GHz, impiegando quasi 4 minuti ad avviare il vecchio XP, deve essere pensionato. Stavo considerando la possibilità di sostituirlo con un Mac mini ma, essendo un giocatore, mi chiedo se il piccolo Apple abbia la potenza necessaria a eseguire i giochi. Quelli presenti su Steam possono essere lanciati senza problema?

Bikz



Steam sta rapidamente diventando la piattaforma di riferimento per i giochi anche su Mac ma, in realtà, la piccola mela che contraddistingue i giochi Steamplay, quelli eseguibili sia su PC sia su Mac, adorna solo un ridotto numero di titoli. Tra questi spiccano *Portal 2*, *The Witcher* e *Left 4 Dead 2*, ma dall'elenco è assente gran parte dei giochi recensiti da GMC negli ultimi due anni. Ciò non significa, che i Mac non possano essere sfruttati per giocare: grazie a Boot Camp, il programma dedicato all'esecuzione di Windows, tutti i computer della Mela morsicata basati su Intel possono avviare Vista e 7, ed eseguire i giochi con prestazioni del tutto paragonabili a quelle dei PC basati sul medesimo hardware. Ed è proprio in questo aspetto che il Mac mini ha il proprio punto debole: all'interno del modello più costoso attualmente disponibile c'è, infatti, una Radeon 6630 che offre prestazioni appena sufficienti a eseguire i giochi DX 9 alla risoluzione di 1366x768. Con gli 800 euro necessari ad acquistare tale modello, invece, è possibile creare un piccolo PC, basato sullo standard mini-ITX, dotato di una CPU altrettanto veloce e una GPU decisamente più potente, in grado di superare nei giochi DX 11 anche gli iMac muniti di Radeon 6770. Il mini è, insomma, l'unico Mac sconsigliabile a un giocatore, dato che fa pagare molto care le sue dimensioni e, nella configurazione base, offre prestazioni paragonabili a quelle di un notebook di pari prezzo.

SOS Rapido Risposte brevi

D Il mio Acer Predator, animato da un quad core Q9550 e da una GeForce GTX 260, non vuole saperne di eseguire *Batman: Arkham City*. Ogni volta che tento di avviare la missione principale, mi ritrovo prima davanti a una schermata nera, quindi all'errore **QA_APPROVED_BUILD_JANUARY_2011 387507**. Ho provato a installare nuovamente il NET framework di Microsoft, come suggerito da alcuni forum, ma il problema persiste.

Victor von Doom

R Per far sì che il bel gioco di Rocksteady venga eseguito correttamente, è necessario che nel sistema siano presenti l'ultima edizione del client Games For Windows LIVE, le ultime DirectX e la versione più recente delle librerie PhysX di NVIDIA. I primi due software sono posizionati, dall'installer dell'edizione DVD, nella cartella setup interna alla directory principale del gioco, ma sono recuperabili anche nell'omonima cartella generata da Steam, seguendo il percorso **Steam\steamapps\common\batman2**. Le librerie PhysX, invece, sono disponibili all'indirizzo **www.nvidia.com/object/physx-9.12.0213-driver.html** e sono installabili anche dai possessori di schede AMD, che possono sfruttarle in modalità software.



Bruce Wayne ama tenere aggiornato tutto il suo software.

D Approfittando delle offerte natalizie di Steam, con mio fratello abbiamo comprato due copie di *Brink* per giocare insieme la campagna principale.
Una volta creata la partita, quando tentiamo di invitarci, una finestra ci avvisa che il server non risponde, e nemmeno la ricerca manuale della partita offre risultati utili.

Luca

R L'impossibilità di raggiungere la partita creata dal PC di tuo fratello è probabilmente prodotta da un'errata configurazione del router, che non permette al gioco di comunicare attraverso le corrette porte TCP e UDP. Entrando nel menu **port forwarding** del dispositivo (solitamente raggiungibile raggiungendo l'indirizzo **192.168.0.1** con il browser), dovrai aprire quelle contrassegnate dal numero **25565**, **27015**, **27016** e **8766**. Alcuni modelli di router richiedono, a fianco di ogni porta aperta, anche l'indirizzo del PC di destinazione, che nel vostro caso sarà quello che ha creato la partita. Per scoprirne l'indirizzo all'interno della rete, è necessario avviare la console di Windows scrivendo **CMD** nel menu **Start**, quindi sfruttare il comando **ipconfig**, che nella riga **Indirizzo IPv4** riporterà il valore in questione.

D Possiedo una GeForce 9600 che vorrei affiancare alla mia GTX 570 per assegnarle l'esecuzione degli effetti PhysX. Mi hanno detto, però, che la scheda è troppo datata e potrebbe creare problemi.

Amar

R Le specifiche consigliate da NVIDIA per l'esecuzione degli effetti PhysX indicano una GeForce di classe DirectX 10 dotata di 32 unità di shading e almeno 256 MB di memoria dedicata. Di conseguenza, la tua 9600, con i suoi 96 shader di classe 4.0 e 512 MB di GDDR3 dovrebbe eseguire i calcoli richiesti dalla fisica dei giochi senza faticare particolarmente.
I freddi benchmark sottolineano, però, come la GeForce GTX 570 riesca, da sola, a offrire prestazioni così elevate da rendere il contributo della sua progenitrice praticamente inavvertibile. In pratica, l'affiancamento della 9600 potrebbe risultare utile in presenza di una GTX 280 o di una GTS 450, ma già passando alle 460 sarebbe effettivamente difficile notare un aumento nel framerate dei giochi.
Se vuoi persistere nel tuo intento, comunque, l'affiancamento è fattibile, dato che entrambe le schede condividono gli stessi ForceWare.



Un router troppo protettivo può bloccare l'accesso ai server di *Brink*.



La potenza delle ultime GeForce 500 e 600 rende inutile dedicare a PhysX le GeForce DirectX 10 meno recenti.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.
2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.
3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.
4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.
5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA — LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper



LE PROVE DI QUESTO MESE



Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore", questo mese, ha recitato in piedi sulla scrivania gli aforismi di Richard.
Gioco Preferito: *Bubble Bobble*

ANTONIO COLUCCI
Specializzato in: Avventurarsi sui perigliosi sentieri dei MMORPG è il pane quotidiano del nostro Antonio!
Gioco Preferito: *Star Wars: The Old Republic*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre esplora il nord dell'impero di Tamriel.
Gioco Preferito: *TES V: Skyrim*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Raffaello ha fatto spaventare il professore, proponendogli la realizzazione di un disco "solistico".
Gioco Preferito: *Football Manager 2012*

SIMONA MAIORANO
Specializzata in: Simona, questo mese, si è preparata alle missioni nella Berlino della Seconda Guerra Mondiale.
Gioco Preferito: *New York Crimes*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Dare sfogo alla propria inventiva per supportare qualsiasi opera del suo idolo Tim Shafer.
Gioco Preferito: *Monkey Island 2 SE*

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fissare le date di consegna degli articoli basandosi sul calendario Maya. E il 2012 ormai è arrivato...
Gioco Preferito: *The Sims Medieval*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Impaginare un numero di GMC alla velocità del suono... festeggiando la vittoria della sua squadra del cuore!
Gioco Preferito: *F1 2011*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale.
Gioco Preferito: *SHIFT 2 Unleashed*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Fabio ha trascorso il mese urlando comandi dentro un microfono professionale... spento!
Gioco Preferito: *Rayman: Origins*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC in perfetto orario.
Gioco Preferito: *Wargame: European Escalation*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, anche dal Giappone, invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*



L'unica lacuna del sistema di copertura è che non si può girare intorno agli angoli senza staccarsi dal proprio riparo.

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

BINARY DOMAIN

Il Giappone crea un clone robotico delle sparatorie occidentali.

IN ITALIANO

***Binary Domain* è interamente tradotto e doppiato in italiano. Il lavoro di localizzazione è sufficiente, ma spesso e volentieri incappa in fastidiosi calchi sulle forme inglesi. Sono stati tradotti anche i comandi vocali da impartire con il microfono. Il gioco può essere acquistato anche presso piattaforme di download digitale come Steam (http://store.steampowered.com) e GamersGate (www.gamersgate.com).**



ACHIEVEMENT

***Binary Domain* include 49 achievement di Steam, buona parte dei quali si sblocca completando la campagna single player. Per ottenerli tutti, però, è necessario passare un po' di tempo con la dimenticabile modalità online.**

TEMPO fa, l'industria dei videogiochi giapponese era la punta di diamante del settore e l'Occidente cercava in tutti i modi di eguagliarne il successo. Con la generazione marcata dall'arrivo di Xbox 360 e delle nuove console, però, le cose sono cambiate: la potenza di calcolo è aumentata, il pubblico si è allargato e le mode si sono evolute.

Una volta, il Graal videoludico era rappresentato da titoli come *Final Fantasy* e *Metal Gear Solid*, ma oggigiorno i veri record di vendite spettano ai furiosi proiettili dei vari *Call of Duty*. In particolare, il settore degli sparatutto ha visto l'affermarsi di un sistema di copertura, lanciato da *Gears of War*, che è poi stato preso in prestito da decine di altri giochi. Con un tasto ci si ripara dietro quel che offre il livello e con l'altro si esce allo scoperto per prendere la mira. Si può sparare alla cieca, senza esporsi, e l'energia persa si rigenera quando non si subiscono colpi per qualche secondo. Quante volte vi siete imbattuti in meccaniche come questa? L'idea base è così semplice e facile da implementare, che è stata applicata a ogni contesto, dagli scontri "realistici" di *Mafia 2* alle battaglie fantasy di *Hunted: La nascita del demone*.

Binary Domain è uno sparatutto in terza persona, con quella classica visuale sopra la spalla e una serie di protagonisti nerboruti e dalla battuta facile. Ci sono armi devastanti, sequenze d'azione indiavolata e tanti momenti di violenza allo stato puro. Tutto, dallo stile grafico alla giocabilità, ricorda la serie di *Gears of War*, senza margini di errore. Tornando alla riflessione sulla creatività del Sol Levante, ci colpisce molto

> "È uno sparatutto solido, divertente e incalzante"

vedere come questo tipo d'imitazione arrivi proprio da Sega, una delle leggende del videogioco giapponese, un tempo punto di riferimento per i titoli più innovativi e audaci sul mercato. Ma il tempo passa, il nostro hobby preferito si evolve a una velocità incredibile, e il fatto che *Binary Domain* ricordi altri sparatutto non è necessariamente una brutta notizia: l'esecuzione è di qualità, la trama è piacevole e il ritmo è di tutto rispetto.

Siamo nel 2080, e il pianeta terra è ben diverso da come lo conosciamo oggi. Nei primi anni del XXI secolo, infatti, gli sconvolgimenti climatici hanno devastato tre quarti delle città esistenti, lasciandole sommerse dalle alluvioni e costringendo quel che restava dell'umanità a edificarne di nuove. Per farlo vengono costruiti dei robot lavoratori, che scatenano una guerra sotterranea per i brevetti tra l'inventore giapponese Amada e il suo concorrente americano della Bergen Corporation.

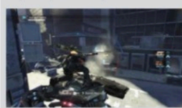
Il progresso tecnologico legato ai lavoratori meccanici pone svariati problemi etici e pratici, per via dei quali viene firmata una nuova convenzione di Ginevra, con una clausola ben precisa: è vietato e illegale sviluppare robot che non siano chiaramente distinguibili dagli esseri umani. Eppure, proprio durante la sequenza introduttiva, la sede della Bergen è attaccata da un robot suicida, apparentemente identico a un normale impiegato. Il dato più inquietante è che lui stesso non aveva nessuna idea della propria origine sintetica.

Da tale premessa parte una trama da film d'azione, narrata con rapide sequenze d'intermezzo tra una sparatoria e l'altra. Nonostante il tema sia molto interessante e ricordi quasi i racconti di Philip K. Dick, lo svolgimento vira decisamente verso il banale, accantonando le finezze morali in favore del solito humour testosteronico. Il risultato è comunque molto godibile, specie nell'ottica dell'azione, ma chi si aspettava un gioco maturo rimarrà deluso.

Le meccaniche alla base di *Binary Domain* sono identiche a *Gears of War*, con una copia quasi sfacciata del sistema di controllo. Non solo le regole dedicate alla copertura sono uguali al cento per cento, ma viene replicata anche la cosiddetta "roadie run", la caratteristica corsa accovacciata per spostarsi in fretta da un riparo all'altro. A prima vista, sembra veramente di essere alle prese con una nuova versione del capolavoro di Epic, anche per i protagonisti: una squadra di soldati d'élite che varia dall'energumeno nerboruto alla sexy combattente con forme sinuose e carattere spigoloso. Per nostra fortuna, questa carenza di originalità non ha impedito agli sviluppatori di svolgere un buon lavoro, dando vita a uno sparatutto solido, divertente e incalzante. Se siete dei veterani del genere avrete una costante sensazione di "già visto", ma non potrete non notare come tutto sia al posto giusto: le Intelligenze Artificiali offrono una sfida sensata, pur senza eccellere, i livelli sono ben studiati e offrono una certa libertà di movimento (pur rimanendo lineari), le armi danno una bella sensazione di fisicità. Anche il sistema che gestisce gli impatti dei proiettili sul nemico funziona come si deve, tanto da permettere di

AZIONE IMPROVVISA

Di tanto in tanto, le sparatorie lasciano spazio a momenti d'azione più variegati, come salti, tuffi, schivate e inseguimenti, regolati da semplici ma efficaci quick time event, nei quali bisogna premere con tempismo i tasti che compaiono sullo schermo. Alcuni già staranno storcendo il naso, ma si tratta di digressioni gradevoli e ben eseguite che, pur essendo poco interattive, conferiscono a *Binary Domain* un po' di spettacolo in più.





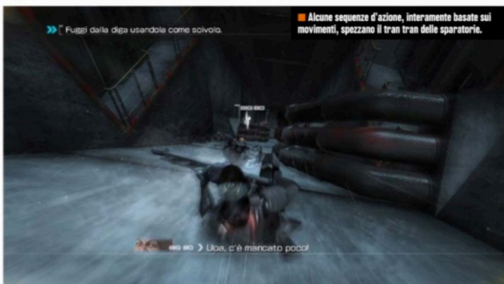
Le animazioni dei volti sono ben realizzate, ma il tenore delle scene d'intermezzo è inferiore alle potenzialità della trama.



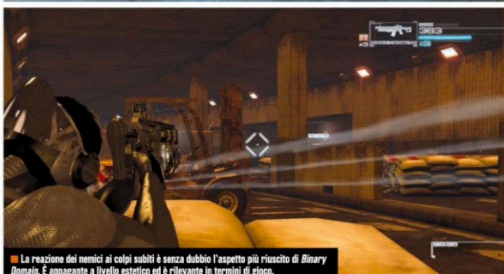
CHIACCHIERE DI SQUADRA

Tra una sparatoria e l'altra, i compagni di squadra si metteranno a chiacchierare con il nostro Dan, alternando discorsi seri e battutacce da caserma. Le semplici risposte disponibili influenzano il punteggio di lealtà, ma il meccanismo che regola il tutto diventa palese nel giro di un'ora: dire di sì è la cosa giusta da fare nel 90% dei casi. L'idea avuta da Sega era valida, ma questo tipo di implementazione rende la meccanica poco rilevante e, in ultima analisi, noiosa.





Alcune sequenze d'azione, interamente basate sui movimenti, spezzano il tran tran delle sparatorie.



La reazione dei nemici ai colpi subiti è senza dubbio l'aspetto più riuscito di *Binary Domain*. È appagante a livello estetico ed è rilevante in termini di gioco.

Quando si esaurisce l'energia, ci si può curare con i kit medici o attendere l'aiuto di un compagno di squadra.

Sì, sto bene amico. Non mi ha fatto nulla!

ATTIVAZIONE SU STEAM

Il gioco richiede una connessione a Internet per la prima attivazione, dopo la quale può funzionare in modalità offline.

CONTROLLER

Sebbene sia possibile giocare con mouse e tastiera, *Binary Domain* è chiaramente nato con in mente un controller analogico. La gestione dei comandi tattici e del sistema di copertura dà il proprio meglio con un controller Xbox 360.

GIOCATI PER VOI



■ L'energia vitale si ricarica automaticamente quando non si subiscono colpi per qualche secondo.

FRUSTRAZIONE VOCALE

La nostra esperienza con i comandi vocali è stata a dir poco frustrante, nonostante le condizioni "ambientali" fossero ottimali. Abbiamo provato la funzione in una stanza silenziosa, senza rumore di fondo (che è comunque filtrabile tramite un'apposita regolazione nei menu), ripetendo il test sia con un classico headset, sia con un microfono più professionale. I risultati, come spesso succede con i comandi vocali, non sono stati soddisfacenti.



■ Il design dei robot è molto bello: il pedigree giapponese di *Binary Domain* non si smentisce.

MULTIPLAYER STANDARD

Binary Domain include un multiplayer molto prevedibile, con una piccola selezione di mappe e una serie di modalità, che vanno dai classici deathmatch all'ormai onnipresente "Orda" in stile *Gears of War*, nella quale si coopera con gli altri giocatori per sopravvivere a ondate consecutive di nemici. Tutto funziona come si deve, ma la scarsa quantità di contenuti stuferà presto, e farà sì che nel giro di un paio di mesi i server siano deserti. Sembra di essere alle prese con un compitino, fatto solo per aderire agli standard del genere.

far cadere i robot sparando alle gambe, o di farli impazzire con qualche centro alla testa.

Le vere innovazioni di *Binary Domain* riguardano la gestione dei compagni di squadra, cui sono dedicati un sistema di reputazione simile a quello di *Mass Effect* e una serie di comandi per i movimenti tattici. Il nostro eroe, Dan, dovrà interagire durante le missioni con gli altri membri della Rust Crew, rispondendo a domande, proposte o battute. Si tratta di semplici scelte multiple, il cui esito influenza l'opinione che i nostri commilitoni hanno di noi. A seconda di chi abbiamo deciso di portare nella missione attiva, dunque, una battutaccia a sfondo sessuale potrebbe essere accolta con gioia o fastidio. L'altro fattore che influenza il rapporto con un alleato è la gestione delle battaglie: il fuoco amico e la creazione di situazioni imprudenti o pericolose diminuiranno la lealtà nei nostri confronti.

Essere ben visti dai compagni fa sì che rispondano con prontezza ai comandi tattici, disponibili durante i combattimenti. È consentito ordinare una ritirata, un assalto, richiedere copertura o dare il via un attacco, come nel più basilare degli sparatutto tattici. L'idea è buona, ma l'implementazione lascia a desiderare, anche perché la difficoltà è tarata in modo che il giocatore possa fare tranquillamente a meno di sfruttare questa meccanica. I livelli sono impegnativi, ma il flusso dell'azione incoraggia più le azioni solitarie che la pianificazione tattica. Inoltre, anche quando non ci sono rapporti cordiali, gli alleati fanno comunque la loro parte. Per questo motivo è molto più importante fare sì che siano sempre ben equipaggiati, comprando potenziamenti nei tanti distributori disponibili, senza preoccuparsi troppo del loro carattere. È un semplice problema di calibrazione, ma di fatto mette in secondo piano l'elemento che poteva far spiccare *Binary Domain* sulla folla degli sparatutto in terza persona.

La scarsa rilevanza dei comandi tattici influenza negativamente l'altra grande caratteristica del gioco, ossia il sistema di riconoscimento vocale.



■ Grossi, muscolosi, testosteronici, con tanto di ragazza maschiaccio e fanciulla asiatica sexy e letale. Lo stereotipo è servito!



■ Colpendo i robot nei punti giusti, è possibile privarli delle gambe (lasciandoli quindi a strisciare lentamente sulle braccia), o decapitarli, trasformandoli in preziosi alleati.

CHECKPOINT

I progressi vengono salvati automaticamente in corrispondenza dei checkpoint, sparsi generosamente per i livelli. Durante la recensione non ci è mai capitato di ripercorrere lo stesso tratto per più di una volta.

NEGOZI DI GUERRA

I livelli sono letteralmente disseminati di negozi, ossia dei distributori automatici presso cui comprare proiettili, gadget e potenziamenti, sia per le armi, sia per i personaggi. La valuta con cui avvengono le transazioni sono i crediti che si guadagnano con ogni uccisione, quindi non c'è mai il rischio di trovarsi al verde. Un team ben accessoriato ed equipaggiato, in *Binary Domain*, è molto più importante che avere buoni rapporti con i compagni di squadra: un soldato con le armi giuste combatterà più che bene anche se il vostro Dan gli risulta antipatico.

■ Il gioco prometteva un approccio maturo al tema delle differenze tra uomo e macchina, ma in realtà propone solo una lunga serie di sparatorie.

GRAFICA NIPPONICA

A vedere le immagini si potrebbe pensare al solito Unreal Engine 3, ma *Binary Domain* sfrutta un motore sviluppato internamente da Sega. I risultati, a livello tecnico, sono paragonabili agli standard del genere, ma fanno un'ottima figura grazie a una valida direzione artistica.

Sebbene gli ordini possano essere impartiti alla vecchia maniera, con quattro tasti, i più avventurosi saranno liberi collegare un microfono e controllare a voce l'intera squadra. L'idea è piacevole, ma l'esecuzione, come spesso accade in questi casi, è imprecisa e frustrante. Nonostante il sistema sia stato studiato nei dettagli, tanto da prevedere un vasto campionario di parole anche per le versioni localizzate (incluso l'italiano), il funzionamento è a dir poco insoddisfacente. *Binary Domain* è un gioco frenetico e veloce, e morire perché un compagno di squadra ha capito Roma per toma è fastidioso. Durante la nostra prova, inoltre, abbiamo rilevato come i comandi

> **"I più avventurosi potranno controllare a voce l'intera squadra"**

in inglese vengano recepiti con più precisione rispetto a quelli in italiano. Sono dati da prendere con le pinze, come sempre succede quando si tratta di riconoscimento vocale, ma certo l'esperienza non funziona come dovrebbe, e incoraggia a tornare alla sicurezza dei comandi classici. Nonostante queste sbavature, *Binary Domain* è uno sparatutto godibile, pur se poco originale, con una campagna di circa dieci ore, priva di sezioni annacquate o di ripetizioni evidenti. Sarebbe stato bello poterla affrontare in cooperativa, anche considerando la sua natura a squadre, ma è comunque divertente e adatta a chiunque cerchi un'avventura veloce e senza pretese.

Se non vi aspettate una trama profonda e una rivoluzione nel campo della giocabilità, questo "*Gears of War*" targato Sega potrebbe fare al caso vostro.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Uno sparatutto futuristico in terza persona

È COME...
Gears of War, sotto tutti i punti di vista

È PER...
Chi vuole sparare e non tiene all'originalità.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Devil's Details** ■ Distributore **Halifax, Internet** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet www.sega.com/binarydomain/

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core 2,66 GHz, 2 GB RAM (3 Win 7 e Vista), Scheda 3D 512 MB, 8 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 3 GB RAM, Scheda 3D 1 GB, Controller Xbox 360**
- Multiplayer **Internet**

■ Buona campagna single player
■ Sparatorie appaganti
■ Un sistema ben collaudato

■ Poco originale
■ Comandi vocali dimenticabili
■ Meccaniche superflue

Uno sparatutto in terza persona poco originale, ma ben eseguito, con delle timide ma dimenticabili innovazioni che passano rapidamente in secondo piano. È, a tutti gli effetti, un clone nipponico di *Gears of War*.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
7	7	8	8	8	7



Le squadre sembrano muoversi meglio in campo, soprattutto nella fase di smarcamento.

GENERE: SIMULAZIONE CALCISTICA

UEFA EURO 2012

EA manda in campo la squadra riserve per il Campionato Europeo.

IN ITALIANO

UEFA Euro 2012 come il suo fratello maggiore FIFA 12 è stato completamente tradotto nella nostra lingua: menu, testi a video e telecronaca sono in italiano.



GRANDI polemiche e dubbi hanno accompagnato sin dall'annuncio *UEFA Euro 2012*, il DLC ufficiale di Electronic Arts dedicato alla manifestazione calcistica continentale che, dall'8 giugno, vede impegnati gli Azzurri nella conquista di un titolo agognato dal lontano 1968.

Un po' a sorpresa, infatti, EA ha deciso di pubblicare in formato digitale un'espansione anziché un gioco completo, al prezzo di 2.500 *FIFA* Point (circa 20 euro). Accontentare tutti è un'operazione al limite dell'impossibile e, dopo il comunicato del colosso di Redwood City, sui forum degli appassionati si sono scatenate discussioni infuocate. In seguito alla pubblicazione di *UEFA Euro* 2012, le polemiche, invece che scemare, sono aumentate, complici alcune scelte che potremmo definire non propriamente azzeccate.

La pubblicazione in formato DLC è da considerare una vittoria per gli utenti (anni fa, la stessa EA aveva proposto degli aggiornamenti conditi da qualche novità marginale a prezzo pieno…), anche se 19,90 euro non sembrano essere una cifra adeguata per il pacchetto offerto e per giocare a *UEFA Euro 2012* è necessario possedere il meraviglioso *FIFA 12*, la miglior simulazione calcistica del pianeta videoludico.

Una volta acquistato e scaricato il DLC (si tratta di oltre 600 MB tramite la piattaforma Origin), ci si trova proiettati nei campionati europei, in Polonia e Ucraina. Scorrendo il menu di *FIFA 12* appare il logo della manifestazione e basta un clic per immergersi nella magia di *UEFA Euro 2012*. I numeri sono, come sempre, roboanti: 53 nazionali europee, 8 stadi ufficiali, maglie, loghi, palloni e così via. Controllando con attenzione, però, si scopre che le licenze ufficiali di tutte le squadre non lo sono poi così tanto e, tra maglie "tarocche" e calciatori inventati, sono più di una ventina le nazionali ad avere qualche problema in tal senso. È una mancanza non da poco, trattandosi del "gioco ufficiale" della manifestazione europea. In passato c'era stata qualche svista con le licenze (come dimenticare l'Olanda in *Mondiali FIFA 2002*?), ma mai di tale portata. Anche le rose dei team non sono ancora quelle definitive, ma in questo caso non possiamo prendercela con nessuno: senza una sfera di cristallo è praticamente impossibile azzeccare tutte le probabili convocazioni, ed è stato promesso un successivo aggiornamento con tutti i calciatori chiamati nelle rispettive nazionali.

Per quanto riguarda le modalità di gioco, la novità più eclatante di *UEFA Euro 2012* è rappresentata dalla Spedizione: su una mappa in perfetto stile "Risiko", il giocatore dovrà guidare il proprio "dream team" composto da calciatori provenienti da tutta Europa alla conquista della coppa. La particolarità della suddetta modalità è da ricercare nelle meccaniche per costruire la nazionale e per sbloccare i calciatori: si sceglie un capitano (possibilmente una stella, meglio se un attaccante) oppure si importa il proprio alter ego virtuale direttamente da *FIFA 12*. In seguito, la CPU selezionerà una serie di giocatori (leggasi "scarti" con un valore medio compreso tra il 50 e il 60) per completare tale compagine calcistica. Una volta deciso il nome della propria squadra, le maglie e lo stemma, comincia il cammino: sulla mappa si potranno affrontare determinate nazionali a ogni turno; battendole si otterranno dei giocatori (scelti dalla CPU) e dei pezzi di un mosaico da completare gradualmente. Per ottenere dei calciatori di un certo rilievo (ossia delle stelle) è necessario battere una nazionale ben tre volte: con due vittorie si potrà selezionare solo un panchinaro. Con una rosa di livello così basso non sarà facile aprire altre strade sulla mappa e vi assicuriamo che sarà impegnativo sconfiggere squadre dallo scarso blasone quali l'Irlanda del Nord o la Slovenia. A parte qualche problemino (per esempio, le informazioni sui calciatori sono pochissime), la modalità Spedizione ci è dunque piaciuta parecchio, sia per la lunghezza sia per la sfida proposta.

Un'altra sezione interessante è quella dedicata alle Sfide, in cui rivivere alcune partite leggendarie della manifestazione continentale europea: per esempio, la prima prova vi vedrà guidare la Spagna impegnata in una "remuntada" sulla Repubblica Ceca. Anche in questo caso, EA ha promesso che verranno sviluppati degli scenari appositi per questa modalità, nel corso degli Europei.

Come sempre sarà consentito affrontare l'intera manifestazione in modalità offline, con il tabellone personalizzabile e altro ancora, oltre alle classiche partite veloci. Meno sostanzioso è il comparto online, che, a parte la possibilità di disputare i Campionati Europei con la propria nazionale contro altri giocatori in carne e ossa, non offre altro (niente partite contro amici).

Forse, con un po' più di tempo e meno fretta, Electronic Arts avrebbe potuto confezionare un buon DLC, impresa non completamente riuscita con *UEFA Euro 2012*.

Raffaello Rusconi

GIOCHI COMPUTER

"La novità più eclatante è rappresentata dalla modalità Spedizione"

Il comparto grafico non presenta novità clamorose, soprattutto sul rettangolo di gioco.

SPEDIZIONE VINCENTE?

La modalità Spedizione è senza dubbio il fiore all'occhiello di *UEFA Euro 2012*. Giocare con calciatori di scarso livello richiederà grande impegno sia nel selezionare il proprio capitano (un attaccante è consigliatissimo), sia nello sfruttare tatticamente l'undici a disposizione. È fondamentale, per esempio, trovare il modulo giusto per sconfiggere alcune squadre sulla carta più forti; anche la scelta della strada da percorrere (ogni volta che si sconfigge una nazionale avversaria si apriranno nuove vie sulla mappa) è da ponderare con raziocinio, e affrontare certi team in un determinato ordine potrebbe fare la differenza, così come una sconfitta potrebbe compromettere tutto (la strada verrà cancellata). Insomma, serve un po' di strategia in questa modalità che, vi assicuriamo, è molto lunga da affrontare. Infine, segnaliamo una chicca: ogni successo ottenuto nella Spedizione porterà in dote al giocatore anche il piccolo pezzo di un mosaico, con una grande sorpresa finale.



GRAFICA E GIOCABILITÀ

A parte il gran lavoro svolto nella riproduzione di stadi, cartelloni pubblicitari, palloni, menu e altro ancora, sul fronte grafico *UEFA Euro 2012* non aggiunge molto. I modelli poligonali, le texture e i volti dei protagonisti della manifestazione sono sostanzialmente gli stessi visti in *FIFA 12*. Abbiamo notato qualche animazione nuova, ma nel complesso nulla di eclatante. Permangono, invece, i piccoli problemi di fluidità e di frame rate evidenti in *FIFA 12*. Sul fronte della giocabilità non ci sono rivoluzioni: in attesa di *FIFA 13*, che dovrebbe apportare numerosi cambiamenti, per questo DLC Electronic Arts si è limitata a un lavoro di rifinitura generale. A parte qualche nuovo bug nel gioco online, *UEFA Euro 2012* ci è parso un po' più fisico rispetto a *FIFA 12*, mentre i portieri sembrano leggermente migliorati e gli altri calciatori più abili nello smarcarsi. La telecronaca della coppia Caressa-Bergomi è stata arricchita con frasi ed esclamazioni, mentre i menu sono impreziositi da alcuni ottimi pezzi musicali.

Le Sfide dovrebbero essere aggiornate prossimamente dalla stessa EA.

Speriamo che la modalità Spedizione sia inserita nel prossimo *FIFA*!

ATTENZIONE!

Lo ribadiamo una volta di più: è necessario installare *FIFA 12* prima di poter giocare a questo DLC, che è disponibile solo in formato digitale. Il codice per scaricare *UEFA Euro 2012* si acquista nei negozi specializzati oppure direttamente sulla piattaforma Origin di EA.

IN 50 PAROLE

COS'È...

Il DLC ufficiale dei Campionati Europei di calcio

È COME...

FIFA 12 con una modalità in più e la possibilità di conquistare il trono europeo

È PER...

Chi vive di calcio 24 ore al giorno, per sette giorni alla settimana.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Sports** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.origin.com** ■ Prezzo **€ 19,90 (2.500 FIFA Point)** ■ Età Consigliata **3** ■ Internet www.ea.com/it

specifiche tecniche
> Sis. Min. **CPU dual core 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM PS 3.0, 6 GB HD, *FIFA 12*, Internet**
> Sistema Consigliato **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM, uno o più controller**
> Multiplayer **Stesso PC, Internet**

- **La modalità Spedizione**
- **Si giocano i Campionati Europei**
- **Le Sfide sono sempre belle**

- **Mancano alcune licenze**
- **Comparto online limitato**
- **Rapporto qualità/prezzo discutibile**

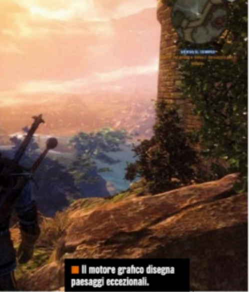
Con un prezzo più basso, tutte le licenze ufficiali e un comparto online più sostanzioso, questa espansione per *FIFA 12* dedicata ai Campionati Europei di calcio sarebbe stata un acquisto consigliato senza remore.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
8	7	8	8	7	6

www.gamesvillage.it





■ Il motore grafico disegna paesaggi eccezionali.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS: ENHANCED EDITION

Il "lupo bianco" Geralt di Rivia è tornato, in versione riveduta e corretta!

IN ITALIANO

Come *The Witcher 2*, anche la *Enhanced Edition* vanta una completa traduzione in italiano, che però si limita ai testi a schermo: il parlato resta in inglese. Il gioco consente di cambiare lingua con facilità, quindi chiunque è libero di scegliere la combinazione testi/parlato che preferisce.

INSTALLAZIONE

La *Enhanced Edition* di *The Witcher 2* può essere acquistata in copia fisica, oppure tramite i sistemi di digital delivery Steam (http://store.steampowered.com) o Gog (www.gog.com). Chi già possiede il gioco base può procedere con l'aggiornamento automatico (che però spesso comporta problemi) o anche scaricare interamente il gioco nella sua nuova versione inserendo la chiave nell'apposita sezione del sito www.gog.com

QUANDO, circa un anno fa, i ragazzi polacchi di CD Projekt pubblicarono la loro seconda fatica, ossia *The Witcher 2: Assassins of Kings*, l'entusiasmo che pervase critica e pubblico fu chiaro.



Noi di GMC decidemmo di premiare il gioco con un 9, pur spendendo parecchie righe della recensione per mettere in evidenza i suoi innegabili difetti. I punti di forza, però, erano talmente numerosi e la cura nella realizzazione del prodotto così evidente, da spingerci comunque verso il voto massimo. Ciò nonostante, lo spazio di manovra per migliorare era presente, ed è proprio in questo spazio che s'inserisce la *Enhanced Edition* di *The Witcher 2*, da poco approdata sui nostri hard disk.

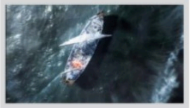
Si tratta ormai di una tradizione per CD Projekt: anche il primo *The Witcher* fu seguito da un'edizione migliorata, messa in commercio come gioco nuovo di zecca ma anche offerta gratuitamente a tutti gli acquirenti della versione base, proprio come succede per questo nuovo capitolo. Cominciamo col dire che alcuni dei difetti a nostro avviso più macroscopici di *The Witcher 2* avrebbero richiesto una riscrittura completa del codice. La *Enhanced Edition* non prevede, dunque, alcun passo avanti per l'interfaccia macchinosa (in particolare per l'inventario), né per la pesantezza generale del motore di gioco, che a fronte di una resa grafica ancora oggi forse ineguagliata (in particolare, per i pochi fortunati che potranno abilitare il cosiddetto "ubersampling"), si accompagna a limitazioni quali aree esplorabili mai eccessivamente vaste e caricate a spezzoni, o cadaveri nemici che scompaiono del tutto una volta usciti anche per un solo istante dall'inquadratura.

In generale, ogni comparto della giocabilità resta del tutto simile a quanto visto nel gioco base. Chi, dunque, per qualche ragione non avesse apprezzato *The Witcher 2*, difficilmente resterà entusiasta della sua edizione riveduta e corretta. I miglioramenti, infatti, sono soprattutto di carattere quantitativo: ciò su cui i ragazzi di CD Projekt si sono concentrati è l'eccessiva sveltezza con cui, nel gioco base, vengono liquidati alcuni passaggi della trama, sia per quel che riguarda le nuove vicende narrate sia per quanto concerne tutto ciò che il primo capitolo ha lasciato in sospeso. Se chi legge queste righe ha già sperimentato il gioco originale, la mente va subito al terzo atto, significativamente più breve dei precedenti e caratterizzato da una certa sensazione di incompletezza: la *Enhanced Edition* lo arricchisce di ben cinque ore di missioni nuove di zecca, e differenti secondo la strada intrapresa dal giocatore alla fine del primo atto (senza abbandonarci a eccessivi "spoiler", ricordiamo che da quel punto in avanti la trama si biforca sulla base dell'alleato scelto dal protagonista Geralt: il capo delle Bande Blu di Temeria, Vernon Roche, o il capo degli Elfi ribelli Scoiatel, Iorveth). In realtà, tutta l'avventura del nostro cacciatore di mostri preferito è arricchita da piccole nuove missioni, dialoghi e miglioramenti del paesaggio e dei suoi vari abitanti. La maggior parte delle aggiunte, probabilmente, non sarà nemmeno notata se non da chi ha già ripetutamente percorso il gioco base, eppure si tratta di elementi significativi, capaci di gettare nuova luce sopra i particolari più oscuri della complicata trama. Nuovi riferimenti al contesto e alle vicende del primo capitolo si incontrano già nel prologo. Negli atti successivi questi approfondimenti, perfettamente fusi con il resto dei contenuti, aiuteranno non poco a risolvere e a chiarire i punti più deboli della vicenda (quelli che vengono chiamati tecnicamente "plot hole"), quali per esempio il ruolo della maga Yennifer nel passato di Geralt, oppure il destino di Shani, personaggio centrale nel primo capitolo e inspiegabilmente scomparso dal secondo.

> "I miglioramenti sono di carattere quantitativo"

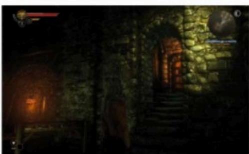
FILMATI VIRTUOSISTICI

La nuova edizione di *The Witcher 2* include anche diversi filmati inediti, tra cui una nuova lunga intro (filmato iniziale) e un lungo filmato finale. Le sequenze non sono realizzate con il motore grafico del gioco, bensì in una scintillante computer grafica, capace di rivaleggiare con quella dei più importanti prodotti pensati per le sale cinematografiche. La cura nelle inquadrature e nella regia, nonché l'attenzione ai particolari, fanno tornare in mente i leggendari filmati dei giochi Blizzard, che hanno finalmente trovato, a quanto pare, un vero concorrente.
In generale, la grafica di *The Witcher 2* è ancora oggi semplicemente sopraffina, e mostra il fianco a qualche critica solo nella resa dei volti dei personaggi, ancora non espressivi come in altri prodotti (per esempio, la serie *Mass Effect* di BioWare).





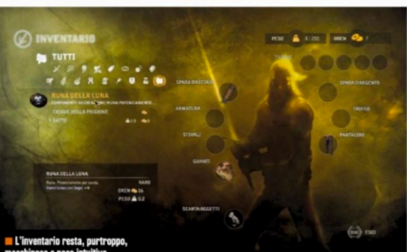
■ L'attivazione di tutti gli effetti grafici richiede un computer molto potente.



IL TUTORIAL

Pur se in *The Witcher 2* è presente subito un lungo prologo che dà modo di provare le più importanti funzionalità del gioco, inizialmente mancava un vero e proprio "tutorial", che spiegasse ogni azione anche a chi è del tutto digiuno di GdR su PC. La carenza è stata colmata in una delle scorse patch, che si riflette naturalmente anche nella *Enhanced Edition*: il tutorial è una mini-avventura del tutto staccata dalla trama principale, e spiega minuziosamente il movimento, il dialogo, l'esplorazione e soprattutto il combattimento, suggerendo, alla fine, un livello di difficoltà adatto al giocatore che l'ha completato. L'aggiunta è apprezzabile, ma va detto che alcuni comparti (come l'uso dei cosiddetti "mutageni") rimangono inspiegabilmente oscuri.





■ L'inventario resta, purtroppo, macchinoso e poco intuitivo.



■ I comprimari sono tratteggiati con una cura notevole.

ACHIEVEMENT

Chi possiede la versione Steam di *The Witcher 2* può dilettarsi con ben cinquanta achievement, sbloccabili tramite le azioni più varie (risultati eccezionali nel combattimento, approccio furtivo alle missioni, accumulo di trofei, e via di questo passo). Facciamo notare che alcuni obiettivi si escludono a vicenda: chi vorrà sbloccarli tutti, dovrà per forza completare il gioco più di una volta.

ARENA

Un'altra novità introdotta successivamente alla prima versione del gioco è la modalità Arena: accedendovi, non si farà altro che combattere contro orde infinite e progressivamente più forti di mostri. Lo scopo è l'accumulo di punteggio: chi vorrà rendere pubblici i propri risultati potrà farlo, grazie all'interazione del comparto con i più noti social network.

Certo, in più occasioni ci si potrebbe lamentare del fatto che informazioni così importanti vengano semplicemente liquidate con una riga di dialogo o un brano del diario, ma si tratta pur sempre di informazioni preferibili al buio totale offerto dal gioco base. D'altra parte, quest'ultimo era costruito con l'obiettivo di essere il più possibile non lineare… più si esagera nella duttilità della trama, però, più diventa complicato rimanere coerenti con la stessa in un ipotetico seguito.

Alcuni miglioramenti "tecnici" presenti nella nuova edizione sono, in realtà, connessi alle varie patch pubblicate dagli sviluppatori nei mesi scorsi e ora inglobate nel nuovo pacchetto. Rispetto alla primissima versione del gioco, per esempio, i comandi di Geralt in combattimento sono più reattivi e, in generale, tutto il comparto bellico appare più fluido e dinamico, pur mantenendo quella complessità a volte un po' troppo sopra le righe.

Tutto sommato, la *Enhanced Edition* di *The Witcher 2* è irrinunciabile: chi non ha provato il gioco base deve assolutamente colmare questa lacuna, e chi lo ha già fatto non ha alcun motivo per non saggiare questi miglioramenti, che sono del tutto gratuiti per i possessori del titolo. Complimenti, dunque, a CD Projekt per il lavoro svolto, pur se ci verrebbe da dire che sarebbe ancora meglio, in futuro, inserire tutti i contenuti previsti nella primissima edizione di un gioco, anziché un anno più tardi.

Mosè Viero

GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...

Una versione riveduta e corretta del capolavoro *The Witcher 2*

È COME...

La serie *Gothic* e la serie *Risen*, ma con una trama molto più complessa e una rifinitura generale assai più curata

È PER...

Gli appassionati di GdR e di belle storie in generale.

info ■ Casa **CD Projekt** ■ Sviluppatore **CD Projekt RED** ■ Distributore **Namco Bandai, Internet** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,90, gratis per chi ha il gioco base** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet www.thewitcher.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 2,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 16 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 4.0**
- Multiplayer **No**

- ■ Nuove missioni di alta qualità
- ■ Vengono chiariti molti punti oscuri della trama
- ■ Sistema di combattimento più appagante

- ■ I difetti più gravi rimangono
- ■ Molte aggiunte sarebbero state gradite da subito!
- ■ Installazione via aggiornamento spesso problematica

***The Witcher 2* era un capolavoro anche nella versione base: la *Enhanced Edition* arricchisce il menu, pur senza variare in modo significativo la sua natura e senza intervenire, purtroppo, sui difetti maggiori.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
9	8	8	8	9	8

■ La trama di *Grimrock* è piuttosto abbozzata, e non rappresenta una componente fondamentale del gioco.

STEAM 40 Steam Achievement ACHIEVEMENT

■ Le tenerissime lumache giganti aggiungono un tocco di delicatezza al titolo.

GENERE: GDR/DUNGEON CRAWLER

LEGEND OF GRIMROCK

Come nella più classica delle sessioni di "Dungeons & Dragons", i sotterranei ci attendono!

IN INGLESE

Grimrock è disponibile in lingua inglese ed è acquistabile online, tramite servizi quali Steam e Gog. La quantità di testo è limitata e, al di là degli indizi per la soluzione di alcuni puzzle, i giocatori meno anglofoni non dovrebbero incontrare particolari problemi a orientarsi nelle viscere della terra.

TECNICAMENTE PARLANDO

Grimrock è, dal punto di vista tecnico, un gioco altalenante. I ritratti dei personaggi sono qualitativamente scarsi e gli effetti delle magie tutt'altro che esaltanti, mentre i modelli dei mostri paiono ben fatti, sebbene animati in maniera piuttosto legnosa. Il dungeon stesso è riprodotto in modo realistico, con texture di discreta fattura, per quanto la monotonia la faccia da padrona. Non sorprende il comparto audio, in genere piuttosto debole.

"Quel nodo in gola che mi assale", cantavano Al Bano e Romina più di qualche anno fa. In effetti, la "nostalgia canaglia" sembra, da qualche tempo a questa parte, essere diventata la divinità protettrice degli sviluppatori videoludici.

Al di là degli attesi rifacimenti di *X-COM*, anche titoli storici come *Baldur's Gate*, *Wasteland* e *Leisure Suit Larry* promettono di tornare alla ribalta. Ma se c'è un genere che davvero sembrava essere relegato al dimenticatoio, è quello dei giochi di ruolo sulla falsariga di *Eye of the Beholder* e *Dungeon Master*. Con l'eccezione di qualche sporadica apparizione su piattaforme mobili, ci volevano i negromanti di Almost Human per risuscitare la formula: il loro *Legend of Grimrock* è, infatti, un "dungeon crawler" fatto e finito, quasi una reliquia curiosamente ricomparsa nel mondo moderno. Gli elementi di fondo ci sono tutti: visuale in prima persona, lunghi corridoi ammuffiti da esplorare, enigmi e trappole in quantità, mostri intenzionati a farci la pelle.

Legend of Grimrock ci vede seguire le vicende di quattro loschi figuri, condannati a scontare i propri crimini all'interno di segrete scavate nel cuore di una montagna, Grimrock appunto. Inutile sottolineare come i suddetti pendagli da forca non si rassegnino alla lenta agonia, ma preferiscano rischiare una morte atroce percorrendo sotterranei infestati di pericoli. Sebbene ci sia una trama, i cui scampoli misteriosi compaiono nei sogni e nelle note scritte disseminate per il dungeon, *Grimrock* è molto leggero dal punto di vista narrativo: né gli eroi né gli antagonisti dispongono di una qualsivoglia personalità, il dialogo non esiste e l'intera esperienza di gioco consiste nell'alternarsi fra esplorazione e combattimento.

L'enfasi è posta sulla prima. Ci troveremo a percorrere claustrofobici, intricati labirinti: un vero e proprio santuario della monotonia fantasy in grado di deprimere il più allegro

> "*Grimrock* è il continuatore fedelissimo di un genere"

degli hobbit. Sia chiaro, i sotterranei di *Grimrock* appaiono esattamente come apparirebbero nella realtà, e l'atmosfera di oppressione e soffocamento era chiaramente negli intenti degli sviluppatori. Le aule di pietra nascondono, poi, miriadi di segreti: dovremo scandagliare ogni centimetro quadrato di roccia corrosa dall'umidità, alla ricerca di bottoni nascosti che aprano nuove aree. Finché tale spasmodica emulazione di Indiana Jones si limita a spalancare le porte di sale del tesoro, tutto bene. Spesso, però, persino procedere oltre richiede qualche minuto di tediosa "caccia al pixel". Come se non bastasse, *Grimrock* è letteralmente invaso da enigmi: alcuni sono piuttosto semplici; altri, pur complessi, possono esseri risolti con un minimo di applicazione e logica; alcuni, invece, impongono una lunga trafila di prove ed errori.

Parlando di combattimento, è opportuno segnalare una peculiarità: in *Grimrock* il movimento, pur avvenendo in tempo reale, si articola in "mosse" da un quadrato di terreno per volta. Di conseguenza, è impossibile non solo spostarsi in diagonale, ma persino accelerare il passo. Il risultato, per quanto fedele alla tradizione del genere, appare certamente innaturale e, a dire il vero, anche piuttosto sgradevole. Gli attacchi si effettuano, semplicemente, cliccando sull'icona relativa all'arma, e ciascuna mossa implica un periodo di attesa. Alla luce di tali peculiarità, i combattimenti si articolano in una danza di assalti e ritirate lungo gli stretti corridoi, nell'attesa che le mosse si ricarichino. Sebbene esista una buona varietà di armi, da mischia e da tiro, e una discreta selezione di magie, le battaglie tendono a funzionare sulla base di dinamiche astratte, e rappresentano più un esercizio nella gestione oculata dei tempi che una sfida tattica. Parlando di nemici, si va dalle lumache giganti, che chi vi scrive considera piuttosto tenere, agli scheletri guerrieri, passando per bizzarri uomini-fungo. Alcuni avversari sono velenosi, altri attaccano a distanza, altri ancora dispongono di un'armatura coriacea ma, tutto sommato, non brillano per intelletto e non è mai troppo complesso attirarli in zone ristrette o sfruttare porte e botole a nostro vantaggio. Ciò non significa che *Grimrock* sia un gioco facile. Tutt'altro: ci sono mostri in grado di spazzare via l'intero gruppo nel giro di qualche zampata, quando l'ennesimo enigma non provvede ad arrestare la nostra avanzata.

Alla fine della fiera, è piuttosto difficile giudicare il titolo di Almost Human. *Grimrock* è il continuatore fedelissimo di un genere, la sua incarnazione moderna. D'altra parte, ci sarà un motivo se tale genere ha ceduto il passo ai "dungeon crawler" isometrici alla *Diablo*: il potenziale di tedio e la generale aridità della formula sono evidenti, ora come allora. La scelta è deliberata e l'operazione di restauro riuscita, ma non ci sentiamo di consigliare *Grimrock* a chi non soffra di nostalgia.

Claudio Chianese

GIOCHI COMPUTER

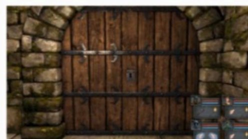



■ Restare bloccati in una stanza con un paio di uomini-fungo è praticamente un biglietto per l'altro mondo, ai bassi livelli.

ANTICHITÀ VIDEOLUDICHE

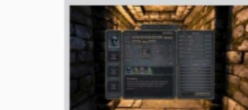
Sebbene il motore a vapore sia l'icona del trionfo tecnologico vittoriano, solo i più accesi fan dello steampunk troverebbero una buona idea montarne versioni aggiornate sui nostri treni e le nostre navi. Per *Grimrock* è così: la perizia tecnica con cui è stato ricostruito un genere è lodevole, dal punto di vista archeologico, ma c'è davvero spazio per questa tipologia di "dungeon crawler", nel 2012, con *Skyrim* ancora caldo e *Diablo III* alle porte? Il sistema di movimento limitativo, la caccia al pixel, combattimenti del tutto artificiosi, mappe disperatamente buie e monotone... tutte cose cui l'evoluzione videoludica ha disabituato i giocatori, e con buona ragione. Visto attraverso le lenti tinte di nostalgia dell'avido giocatore di *Eye of the Beholder*, il titolo Almost Human può persino strappare una lacrimuccia, ma da dietro gli occhiali ad alta gradazione del critico, è facile intravedere come il genere in sé sia più adatto ai musei che ai nostri moderni dischi a stato solido.

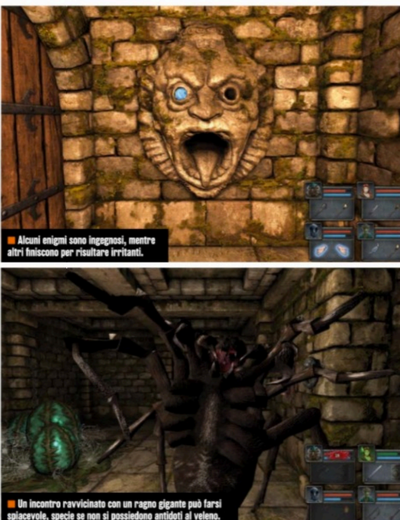




QUATTRO PERSONAGGI IN CERCA D'AUTORE

Grimrock prevede un sistema di creazione dei personaggi di media complessità, che contempla un discreto numero di opzioni ma si mantiene limitato sul fronte delle classi e delle razze. Queste ultime sono quattro: umani, Minotauri, Uomini Lucertola e Insettoidi, con differenza che si limitano, tutto sommato, a qualche variazione statistica. Le classi, invece, rappresentano i tre stereotipi universali del gioco di ruolo: guerriero, mago e ladro. È, poi, consentito scegliere due tratti aggiuntivi per ciascun personaggio, che possono riguardare la resistenza al veleno così come una particolare attitudine magica e, infine, a ogni passaggio di livello, investire punti in una serie di abilità: dedicarsi alle asce da battaglia, per esempio, condurrà ad accrescere la forza e il danno inflitto, mentre la magia della terra garantirà accesso agli incantesimi specifici.





■ Alcuni enigmi sono ingegnosi, mentre altri finiscono per risultare irritanti.

■ Un incontro ravvicinato con un ragno gigante può farsi spiacevole, specie se non si possiedono antidoti al veleno.

MAGHI SOTTERRANEI

La magia, in *Grimrock*, funziona lungo linee peculiari. Ciascun incantesimo è composto di una o più rune, che andranno selezionate in tempo reale fra le nove disponibili. Per avere accesso alle magie, poi, sarà necessario investire punti esperienza nell'abilità relativa e reperire, in giro per il dungeon, le pergamene che riportino la giusta combinazione di segni. Gli incantesimi, in sé, non si discostano dal più classico dei repertori fantasy: palle di fuoco, frecce acide, lampi luminosi, ma nessuna magia clericale, nemmeno l'onnipresente "cura ferite", il cui ruolo è ricoperto dalle pozioni.

ACHIEVEMENT

Legend of Grimrock include 40 obiettivi sbloccabili su Steam, che coprono più o meno l'intero spettro delle azioni di gioco. Uno, difficilissimo da conseguire, impone di rintracciare ogni singolo segreto del sotterraneo.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un dungeon crawler vecchia, vecchissima maniera

È COME...
Dungeon Master; Eye of the Beholder

È PER...
Chi pensa che vent'anni fa la pizza fosse più buona e i videogiochi migliori.

info ■ Casa **Almost Human Games** ■ Sviluppatore **Almost Human Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gog.com** ■ Prezzo **€ 10,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.grimrock.net**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, 1 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

■ Il dungeon è ben ricostruito
■ Prezzo accessibile
■ Alcuni puzzle ingegnosi...

■ ... e altri insopportabili
■ Movimenti e combattimenti artificiosi
■ Rischia di essere noioso

***Grimrock* costa poco, è ben fatto e anche longevo. L'unica cosa discutibile è l'idea di fondo: il genere scelto è un pezzo d'antiquariato, sopravanzato, in termini di divertimento puro, da svariate generazioni di hack and slash e giochi di ruolo.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	I.A.
7	6	7	8	7	6

7½



L'universo di *Confrontation* è ben caratterizzato, ma non riveste un ruolo fondamentale nell'economia del gioco.

GENERE: GDR TATTICO

CONFRONTATION

Dal wargame da tavolo al PC: gli sviluppatori di Cyanide ci invitano alla sagra delle mazzate!

IN ITALIANO
Confrontation è in lingua italiana per quanto riguarda i testi, mentre le voci restano in inglese. La traduzione è generalmente valida, senza particolari svarioni. Il gioco è disponibile anche in formato digitale su Steam (http://store.steampowered.com).



ACHIEVEMENT
Confrontation offre 52 obiettivi sbloccabili su Steam, che abbracciano tutto l'arco dell'esperienza di gioco, dall'uccisione di un certo quantitativo di nemici al completamento delle missioni.

ATTENZIONE! DRM
Confrontation, anche nella versione Steam, contempla un DRM piuttosto restrittivo, che limita il titolo all'attivazione su cinque PC.

DOPO la delusione patita con *A Game of Thrones: Genesis*, *Confrontation* rappresenta una piccola, parziale redenzione per lo sviluppatore francese Cyanide, anche se non mancano all'appello buona parte del tedio e della ripetitività che segnavano il titolo ispirato ai romanzi di George R. R. Martin.

La nuova opera prende le mosse dall'omonimo gioco di miniature, disponibile anche in versione italiana. Con tali premesse, ci si sarebbe potuti attendere uno strategico, magari sulla falsariga di *Warhammer: Mark of Chaos*, ma il *Confrontation* videoludico è, piuttosto, una sorta di GdR con forti inclinazioni tattiche, non troppo diverso dai momenti guerreschi di titoli classici, come quelli mossi dal glorioso Infinity Engine.

L'ambientazione non è eccessivamente banale: si tratta di un tecno-fantasy dai toni oscuri, che vede scontrarsi inquisitori armati di pistola a colpo singolo e cloni da battaglia, frutto di esperimenti proibiti, con l'aggiunta di qualche lupo mannaro, tanto per gradire. La trama in sé, però, non esalta: al comando di una squadra di quattro combattenti devoti allo stendardo del Grifone (in sostanza, un'accolita di fanatici religiosi), ci troveremo ad affrontare una serie di missioni in stile commando, col fine di trionfare nelle lande di Aarklash. Scopi a parte, le nostre imprese si articoleranno in una serie di missioni, ciascuna rispondente a obiettivi e zone specifiche ma, alla fine della fiera, tutte riassumibili nella stessa formula: qualche passo lungo un corridoio, seguito da uno scontro con un piccolo gruppo di nemici, e poi un'altra breve passeggiata fino a un nuovo scontro. Non suona particolarmente divertente e, in effetti, non lo è. Immaginiamo di prendere *Icewind Dale* o anche il più moderno *Dragon Age*, eliminare dialoghi, sottotrame e quest multiple, e lasciare nel pacchetto solo i combattimenti tattici: *Confrontation* non si discosta

> "Le missioni offrono ben poco di caratterizzante"

troppo da una simile logica. Gli scontri avvengono in tempo reale, ma la pausa attiva ricopre un ruolo fondamentale. È possibile (e in realtà necessario) impostare, tramite sequenze di ordini, un piano di battaglia generale, controllando sapientemente movimenti, attacchi e utilizzo delle abilità. È importante ingaggiare in mischia i maghi nemici, per esempio, proteggendo nel contempo i propri dagli assalti, o sfruttare i poteri difensivi di un Templare per poi ordinare al nerboruto Inquisitore di caricare i nemici già impegnati brandendo un inquietante spadone a due mani.

I combattimenti di *Confrontation* sono, a livello di meccaniche, ottimamente pensati: fino a dodici classi di guerrieri, selezionabili nel corso della campagna, le quattro fazioni presenti nell'universo di gioco e una buona varietà di avversari contribuiscono a mantenere viva la sfida tattica, mentre l'impiego accurato di abilità e caratteristiche specifiche è praticamente l'unico modo per trionfare in un titolo che non lesina sul livello di sfida. Per quanto possa essere interessante condurre nella breccia i propri prodi, però, dopo il ventesimo gruppo di nemici sconfitti alla medesima maniera il pacifismo ci assalirà proditoriamente, e cominceremo a chiederci se non sia possibile appianare le divergenze e convivere in armonia con gli alchimisti pazzi e i loro mostruosi demoni biomeccanici. Sarà proprio allora che *Confrontation* ci offrirà il ventunesimo gruppo di avversari da abbattere, più o meno identico ai precedenti e nemmeno troppo intelligente. Sì, il titolo Cyanide è, a livello di contenuti, piuttosto vario, ma non certo abbastanza per contrastare la noia di missioni troppo lunghe e che, alla prova dei fatti, offrono ben poco di caratterizzante. Tutto quanto figura accanto all'antica e nobile arte di menare le mani è puramente accessorio: c'è una vaga componente esplorativa, ma gli ambienti sono fin troppo simili e lineari per suscitare attenzione; è presente un sistema di crescita in stile GdR, ma piuttosto limitativo e, ancora una volta, interamente declinato in termini marziali.

Confrontation è un inno, anche concettuale, alla mazzata. Dei nostri eroi non arriviamo a sapere praticamente nulla, se non che il loro sollazzo principale consiste nello sterminare eretici; i nemici sono, escluso qualche boss, tapini senza nome la cui esistenza attiva pare cominciare solo nel momento in cui ci avvistano; la storia resta sullo sfondo, affidata ai lunghi monologhi di un narratore non troppo convinto. Il meglio che possiamo dire di *Confrontation* è che rappresenta un'ottima base di partenza per un altro titolo, magari un gioco di ruolo fatto e finito o un RTS su scala più ampia: peccato che quest'altro titolo non esista. La formula dei combattimenti funziona, e la crescita dei personaggi, per quanto "guidata", appare sufficiente alla bisogna: tutto il resto è non pervenuto.

Claudio Chianese GIOCHI COMPUTER

TATTICA E ANCORA TATTICA

Confrontation, nonostante la grave ripetitività di fondo, conserva un certo valore come sfida tattica. Nel corso della campagna arriveremo a poter scegliere fra un'ampia selezione di combattenti, ben dodici, al fine di comporre la nostra squadra. Ciascuna classe disporrà di abilità specifiche e ricoprirà un ruolo: Darius il templare, per esempio, ha il poco invidiabile compito di assorbire gli attacchi nemici, mentre l'esecutrice Fera può rendersi invisibile e colpire gli avversari alle spalle. Peccato che i nostri prodi non brillino per Intelligenza Artificiale: capita che indugino fin troppo nel reagire agli attacchi e, a causa di un pathfinding tutt'altro che ottimale, li vedremo, a volte, esibirsi in ridicole corsette circolari intorno al nemico.



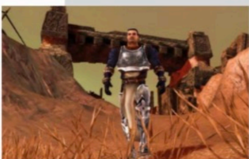


La scarsa qualità estetica dei modelli non mancherà di suscitare moti di mestizia.



TECNICAMENTE PARLANDO

Dal punto di vista tecnico, *Confrontation* è un mezzo disastro. Al di là di qualche fastidioso bug, l'aspetto del titolo è decisamente vetusto, e ci ha ricordato, nel complesso, *SpellForce II*, un gioco del 2006. Dai modelli dei personaggi, alle animazioni, agli ambienti, tutto sembra vecchio di un lustro e oltre, polveroso e poco definito, inadatto ai raffinati gusti dei giocatori moderni. Sonoro, musiche e voci, dal canto loro, finiscono ben presto nel dimenticatoio, e non offrono niente più che il trito campionario di clangore e affermazioni retoriche non troppo credibili, tutte sul tenore di "morte all'eretico".
Un po' meglio il timbro del narratore, ma l'accento "british" piuttosto forzato tende a minarne l'autenticità.





In *Confrontation* controlleremo sempre piccole squadre di eroi.



Le diverse tipologie di personaggi garantiscono una discreta varietà all'esperienza.

EROI ABILI
**Eroi e avversari dispongono di una selezione di abilità, difensive, offensive o di supporto, che spaziano dalla più classica guarigione magica alle piogge di meteore.
Le abilità possono essere migliorate investendo i punti guadagnati a ogni passaggio di livello e hanno un tempo di lancio più o meno lungo, che impone di pianificare attentamente il loro utilizzo.**

COMBATTERE IN RETE
Confrontation offre una componente multiplayer non particolarmente esaltante, che vede scontrarsi due squadre di personaggi appartenenti a una delle quattro fazioni in lotta. L'impossibilità di mettere in pausa per pianificare la battaglia nega gran parte del valore tattico al titolo.

GUERRA TRA BANDE
In _Confrontation_ si scontrano quattro razze. I Grifoni rappresentano il più classico reame di umani a livello tecnologico medievale-rinascimentale; lo Scorpione schiera alchimisti intenti alla creazione di mostri biomeccanici; i Lupi sono, appunto, lupi mannari; sotto il segno dello Sciacallo, invece, si radunano gli Orchi. Peccato che, per la campagna single player, sia stata scelta la fazione meno interessante.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Una sequenza di combattimenti tattici su piccola scala

È COME...
La componente tattica di *Icewind Dale*; *Dragon Age* senza gioco di ruolo

È PER...
Chi non riesce a saziare la propria sete di battaglie.

info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Cyanide Studios** ■ Distributore **Halifax, Internet** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet **www.confrontation-thegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- ■ Ambientazione intrigante
- ■ Discreta varietà di eroi e nemici
- ■ Combattimento tattico ben congegnato

- ■ Pathfinding discutibile
- ■ Tecnicamente vetusto
- ■ Decisamente ripetitivo

***Confrontation* evade, a stento, dal limbo della sufficienza, in virtù del valore tattico degli scontri che propone. Peccato che sia davvero troppo poco per catturare i videogiocatori navigati, soprattutto a prezzo pieno.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	I.A.
5	6	7	7	6	6

6½

www.gamesvillage.it



La visuale cinematica non è particolarmente utile a fini tattici.

GENERE: RTS/WARGAME

NAVAL WAR ARCTIC CIRCLE

A oltre vent'anni dal primo *Harpoon*, risuona la chiamata alle armi per gli ammiragli da tastiera.

IN INGLESE

***Naval War* è disponibile in versione digitale grazie a piattaforme di download come Steam (http://store.steampowered.com) e GamersGate (www.gamersgate.com), tradotto in tutte le maggiori lingue europee, compreso il russo ma escluso l'italiano. La presenza di testo è minima e la conoscenza dell'idioma straniero è necessaria unicamente per decifrare gli obiettivi delle missioni.**

TECNICAMENTE PARLANDO

***Naval War* è un titolo spartano. Per quanto la cosa sia appropriata, trattandosi di un gioco di guerra, sembra quasi che gli sviluppatori abbiano dimenticato di applicare le texture a navi e aerei. Gli stessi disegni che appaiono nei briefing sono qualitativamente molto scadenti. Non esalta nemmeno il sonoro, del tutto trascurabile. Fortunatamente, l'intero titolo può essere giocato in due dimensioni, senza guardare gli imbarazzanti modelli 3D.**

IL genere delle simulazioni militari marinaresche non è, di questi tempi, tra i più gettonati dagli sviluppatori: se le battaglie dell'epoca dei velieri hanno trovato valida rappresentazione in *Empire: Total War* e in titoli minori ma interessanti, come *Commander: Conquest of the Americas*, si avverte la mancanza di alternative per quanto riguarda le ambientazioni contemporanee.

Naval War: Arctic Circle mira a recuperare la gloriosa tradizione di *Harpoon*. L'antefatto è presto detto: intorno al 2030, una disputa fra pescherecci norvegesi e russi si trasforma prima in un incidente diplomatico, e poi in una serrata guerra per le risorse energetiche dell'Artico che vede contrapposte la NATO e Mosca. Guerra aeronavale, appunto, dal momento che navi e velivoli rappresentano le uniche unità che ci troveremo a controllare nel corso del gioco. Non che sia poco, intendiamoci, perché *Naval War* offre una selezione piuttosto ampia e accurata di armamenti e mezzi, tutti riprodotti con ragionevole aderenza alla realtà, dalle portaerei fino alle diverse tipologie di missili.

Tale attenzione al dettaglio rappresenta il vero punto di forza di quello che è, a tutti gli effetti, un titolo spartano e, sebbene si parli di navi, asciutto. Nel corso delle due campagne disponibili, dedicate ai due schieramenti, ci troveremo ad affrontare una lunga serie di missioni di complessità crescente, e in ciascuna di esse avremo il comando di una particolare selezione di forze e peculiari obiettivi da raggiungere, come l'affondamento di un certo numero di navi o la limitazione delle nostre perdite. La sfida tattica è generalmente di buon livello e, sebbene l'Intelligenza Artificiale sia piuttosto prevedibile, lo stesso si può dire per il valore delle campagne. Ciò che colpisce in senso negativo, però, è la mancanza di dinamicità degli scenari. In questo senso, ci troviamo di fronte a una sequela di schermaglie senza alcun legame effettivo, al di là di quanto narrato durante i briefing: ci è capitato, durante una missione, di affondare la fregata norvegese Fridtjof Nansen, appartenente all'omonima classe, per poi vederla ricomparire, come un galeone fantasma di caraibica memoria, nella battaglia successiva.

> "L'interfaccia di *Naval War* è quella di una stanza dei bottoni"



Il grado di controllo sui mezzi è elevato, ma non è sempre chiara la conseguenza di una particolare scelta.

HAI AFFONDATO LA MIA CORAZZATA

La particolare tipologia di guerra aeronavale rappresentata in *Naval War* non è facilmente traducibile in termini videoludici. Gli scontri aerei non sono i "dogfight" della Seconda Guerra Mondiale, ma implicano lo scambio di missili e le relative manovre evasive, sul successo delle quali non avremo alcun controllo. Le navi pervengono molto raramente al contatto visivo, e per i sottomarini è fondamentale rimanere nascosti. L'impressione generale è di una stilizzazione, sebbene il punto di vista del giocatore non sia poi troppo diverso da quello di un vero ammiraglio contemporaneo. D'altra parte, conoscere le caratteristiche dei vari armamenti e mezzi è fondamentale per riuscire a comprendere quanto succede sulla mappa di gioco.

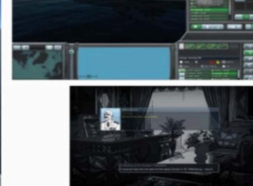


L'interfaccia di *Naval War* è quella di una stanza dei bottoni, realistica e al tempo stesso decisamente arida. Davanti a noi si stende una mappa satellitare, zoomabile a piacere, su cui le unità sono rappresentate da simboli colorati, non diversamente da quanto avviene in *DEFCON*. Esiste anche una visuale cinematica, che permette di osservare navi e aerei nella loro non troppo esaltante tridimensionalità, ma è sostanzialmente inutile ai fini dell'esperienza di gioco. Gli ordini sono tutti impartibili in maniera piuttosto semplice e, in termini di struttura, *Naval War* non è particolarmente complesso da padroneggiare. Potremo decidere rotta e velocità di ogni imbarcazione, la quota di crociera degli aerei, quali armamenti e sensori utilizzare e le regole d'ingaggio da seguire in caso d'incontro con unità ostili: al di là di questo, però, non c'è molto da fare e ci troveremo ben presto ad accelerare lo scorrere del tempo, vista la lentezza generale del ritmo. Non aspettiamoci scambi di cannonate fra navi da guerra, né tantomeno azioni rocambolesche come la caccia alla Bismarck: la guerra navale moderna consiste, soprattutto, nell'individuare il nemico restando nascosti, per poi recapitargli dalla distanza un corposo pacco di missili. *Naval War* riflette bene tale aspetto, tanto che una delle decisioni più importanti del gioco ruota intorno ai sensori: accendere i radar, rischiando di tradire la propria posizione, o affidarsi al meno efficiente rilevamento passivo? Altrettanto importante è il posizionamento delle boe sonar, in grado di rilevare la presenza di sottomarini e, più in generale, ogni forma di ricognizione.

Di conseguenza, *Naval War* ha un sapore particolare, meno epico e più "scientifico" di altri titoli guerreschi, ma certamente apprezzabile dai cultori del realismo. Se si riesce a vedere oltre i disegnini colorati che si muovono intorno alla mappa dell'Islanda, non è difficile avvertire la tensione per un Tomahawk in arrivo. L'attenzione all'autenticità si mantiene costante nel corso del gioco ma, anche dal punto di vista dell'utente (è il caso di dirlo) navigato, alcuni dettagli non tornano: per esempio, a volte gli aerei sembrano cavallerescamente determinati a lanciare i propri missili solo dopo i velivoli avversari, a prescindere dal raggio e dagli ordini, per ragioni scarsamente comprensibili. A maggior ragione, è difficile che un titolo del genere venga apprezzato da chi non nutre una passione per l'argomento: i tutorial fanno un discreto lavoro nello spiegare le meccaniche, ma *Naval War: Arctic Circle*, semplicemente, non è abbastanza spettacolare ed evocativo per attirare il grande pubblico, nemmeno a un prezzo, tutto sommato, più che ragionevole.

Claudio Chianese

GIOCHI COMPUTER



CAPITANO IN PLANCIA

I mezzi di *Naval War* possono essere controllati con notevole finezza. Per quanto riguarda gli aerei, per esempio, potremo definire la formazione di ogni squadriglia oppure ordinare l'attivazione dei postbruciatori, oltreché definire i percorsi di pattuglia. Sceglieremo anche quale atteggiamento tenere nei confronti di contatti ostili e nemici, se sparare per primi o semplicemente difenderci da un eventuale attacco, la liberalità con cui usare le munizioni e, soprattutto, quanti e quali sensori tenere accesi. Ciascun elemento ha un impatto sulla battaglia che, però, non è immediatamente evidente: la quota influenza la capacità di rilevamento, per esempio, ma l'effetto non emerge chiaramente nel corso delle missioni. Un accresciuto livello di feedback avrebbe aiutato i novizi a domare le meccaniche di gioco.





I sottomarini possono essere letali, fintanto che rimangono nascosti ai sonar.

Gli aerei-spia sono fondamentali per mantenere il controllo radar della zona di guerra.

SCENARI DI GUERRA

Le due campagne di *Naval War* sono piuttosto corpose e offrono una certa varietà di situazioni tattiche. A queste si aggiungono una mezza dozzina di missioni singole, da affrontare in solitario oppure in multiplayer, uno contro uno. Si avverte la mancanza di un editor di scenari, caratteristica importante per un wargame di questo genere che sembra, però, destinata ad apparire in futuro tramite patch.

ACHIEVEMENT

***Naval War: Arctic Circle* include ben 51 obiettivi sbloccabili su Steam, che riguardano sia il completamento delle campagne a giocatore singolo, sia le vittorie in multiplayer.**

MARI DIFFICILI

***Naval War* offre tre livelli di difficoltà, che modificano, essenzialmente, il numero di unità amiche e nemiche presenti sulla mappa. In genere, a difficoltà normale le missioni si mantengono impegnative ma certamente fattibili, se non fosse per un fattore che accresce esponenzialmente il livello di frustrazione: l'impossibilità di salvare nel corso di uno scenario, fastidiosa, vista anche la lunghezza di alcune battaglie e i margini di errore piuttosto ristretti, conseguenza della letalità delle armi moderne.**

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un simulatore di guerra aeronavale moderna

È COME...
La serie *Harpoon*; *Jane's Fleet Command*

È PER...
Chi ha una passione per sottomarini e fregate.

info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Turbo Tape Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet www.navalwargame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 1,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 4 GB RAM**
- Multiplayer **Internet**

■ Realismo e autenticità
■ Buona varietà di mezzi e missioni
■ Discreta longevità

■ Nessun editor di mappe
■ Graficamente debole
■ A tratti fin troppo spartano

***Naval War* è una buona simulazione, ma la pochezza grafica e una certa aridità delle meccaniche lo rendono appetibile solo a chi apprezzi l'argomento trattato. Quanto agli altri, il titolo Turbo Tape difficilmente li convincerà ad arruolarsi in marina.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	I.A.
5	5	7	8	8	8

7½

www.gamesvillage.it





Il cielo intorno a noi è solcato da velivoli di ogni tipo, ognuno con una propria missione.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

DCS: BLACK SHARK

Uno "squalo nero" sfida gli Apache!

LINGUE E COSTI

Black Shark è disponibile (in inglese, francese, russo, tedesco e spagnolo) in versione pacchettizzata dal sito di Eagle Dynamics (www.digitalcombatsimulator.com) e in versione digitale da Steam (http://store.steampowered.com) al costo di circa 30 euro. Entrambi i siti, però, offrono spesso sconti. Inoltre, Eagle Dynamics propone *Black Shark II* solo in versione digitale, ma sempre per 30 euro e, tranne nel caso in cui non vogliate avere un DVD fisico tra le mani, non c'è ragione per non acquistare la versione più avanzata. Infine, chi ha già *Black Shark* potrà acquistare il solo aggiornamento in download digitale per 15 euro. Queste offerte, al momento, non sono disponibili su Steam, che per ora si limita a vendere solo il titolo base.

TITOLO "gemello" dell'eccellente *DCS A-10C*, da noi recensito sul numero di febbraio, *Black Shark* sposta l'attenzione dai velivoli ad ala fissa agli elicotteri da combattimento.

L'oggetto della simulazione è il sofisticato elicottero d'attacco Kamov Ka-50 Black Shark di fabbricazione russa: un velivolo ad ala mobile specializzato nel ruolo anticarro e di appoggio alle truppe di terra, e che può essere considerato la controparte delle versioni più avanzate dell'americano AH-64D Apache Longbow (o di quello che avrebbe dovuto essere il suo successore, l'RAH-66 Comanche, il cui sviluppo fu cancellato nel 2004).

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Uno sguardo superficiale al Ka-50 rivela due caratteristiche che appariranno curiose ai non iniziati: l'assenza del rotore di coda, e l'utilizzo per il volo e la manovra di una coppia di eliche sovrapposte a quattro pale. Senza addentrarci in questioni di fisica avanzata (faremmo solo figuracce), possiamo ricordare come la rotazione dell'elica causi una torsione eguale e contraria al corpo principale dell'elicottero – torsione che viene bilanciata, nei modelli tradizionali, dal rotore di coda, consentendo al velivolo di mantenere un assetto equilibrato. Nei modelli a elica coassiale, invece, tale bilanciamento è generato dal fatto che i due rotori principali girano in direzioni opposte, annullando reciprocamente l'effetto torsione sulla carlinga.

Nel caso del Black Shark, tale configurazione dona al velivolo una manovrabilità e una potenza impressionanti, consentendogli non solo di saettare, piroettare, e danzare nell'aria con un'agilità sconosciuta alle controparti occidentali, ma anche di compiere con naturalezza manovre non normalmente associate agli elicotteri, come il looping. Tali caratteristiche non sono utili solo per lo spettacolo, ma aumentano le probabilità di sopravvivenza dello "Squalo Nero" nel teatro di battaglia, rendendolo un bersaglio sfuggente e imprevedibile.

L'editor di missioni permette di programmare il comportamento di tutte le entità coinvolte nello scontro.

Il prezzo da pagare è che imparare a pilotare il Ka-50 è tutt'altro che facile, sia nella realtà, sia nella simulazione. Il gioco offre vari livelli di difficoltà, ma il più realistico richiede molte ore d'impegno prima di riuscire a padroneggiare la complessità della strumentazione di bordo e le peculiarità del modello di volo. Ciò perfino prima di sparare con una singola arma. Per fare un paragone, abbiamo trovato *Black Shark* molto meno intuitivo del già complesso *A-10C*, e sono bastate poche missioni di addestramento aggrappati al joystick per lasciarci con i polsi indolenziti. Ad aiutare il neofita ci sono alcuni corposi manuali in PDF (il principale ha oltre 300 pagine) e una lunga serie di video-tutorial – nei quali, però, le cose appaiono ingannevolmente semplici. Stampare i manuali, o almeno tenere aperti i PDF su un secondo monitor, è pressoché indispensabile.

Parlando di armi, il Ka-50 imbarca il fior fiore delle moderne tecnologie belliche, nonché il meglio del "vecchio ma sempre buono" (come i razzi). Una volta di più, a essere difficile non è tanto piazzare un missile a guida laser contro un carro armato mentre ci sparano addosso, quanto ricordarsi quali bottoni e comandi attivare nell'abitacolo virtuale per far partire il missile in primo luogo (sempre mentre ci sparano addosso). Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse pari a quella dell'A-10C – il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

UNO PER DUE...

Il progetto Ka-50 nasce verso la fine degli Anni '80 come "elicottero da combattimento di prossima generazione" destinato a soppiantare i velivoli che avevano costituito la spina dorsale dell'Unione Sovietica nel ventennio precedente. I progettisti fecero grande tesoro dell'esperienza accumulata in Afghanistan, dove gli elicotteri russi si erano dimostrati eccessivamente vulnerabili, e posero la sopravvivenza al fuoco nemico ai primi posti tra le caratteristiche da migliorare. Fatto ancora più interessante, l'analisi delle azioni di combattimento mostrò come, grazie anche alle nuove tecnologie computerizzate e di automazione dei compiti che stavano nascendo all'epoca, la presenza di un co-pilota sarebbe diventata superflua. Quella di pensare al Ka-50 come a un velivolo a pilota singolo fu, in parte, una scommessa, considerando che l'occidente continuava nella sua politica di distribuire i compiti da svolgere in combattimento tra due membri dell'equipaggio. Essa, però, non solo si dimostrò vincente, ma, come conseguenza, permise di costruire un elicottero ancora più piccolo, leggero e veloce.





BLACK SHARK II

Gli sviluppatori di Eagle Dynamics hanno recentemente pubblicato *Black Shark II*. Malgrado il nome, non si tratta di un "sequel" ma di un'espansione che ha lo scopo di rendere il gioco compatibile in multiplayer con *A-10C*, oltre che di aggiornarne alcuni aspetti portandoli al livello visto nel simulatore di "Warthog". In particolare, offre: un editor di missioni più dettagliato, generatore di missioni casuali, grafica migliorata, I.A. più sofisticata per nemici e alleati, condizioni meteorologiche dinamiche, e un teatro di battaglia più vasto (sempre centrato sul Mar Nero).





Mentre voliamo, al suolo si svolge un'intera guerra gestita dall'Intelligenza Artificiale.



Sparare un missile è un grande conseguimento! Se poi colpiamo qualcosa è ancora meglio.

IN VOLO A 64-BIT...

Black Shark è basato sulla stessa tecnologia di *A-10C*, e richiede un sistema operativo a 64-bit. È facile non leggere bene i requisiti e rimanere ingannati, perché il gioco si avvia senza problemi anche su sistemi a 32-bit. Ma perfino su un PC con 4 GB di RAM si riscontreranno rallentamenti, tempi di caricamento molto lunghi e, fatto più importante, crash a ripetizione che rovineranno l'esperienza di gioco. Per alleviare tali fastidi sono dunque consigliati 6 GB o più e, naturalmente, per accedere alla RAM sopra i 4 GB occorrerà avere installato un sistema operativo (Windows 7 o Vista) a 64-bit.

> "Un elicottero dall'eccezionale manovrabilità"

Le battaglie sono divise in singole missioni e campagne. Queste ultime, purtroppo, non sono dinamiche come in *Falcon AF*, anche se i risultati di uno scenario influiranno su quelli successivi. A essere dinamico, in compenso, è il campo di battaglia, con una miriade di veicoli e velivoli alleati e nemici che si scontrano guidati dalla I.A. e indipendentemente dalle nostre azioni – sebbene, naturalmente, il nostro scopo sarà quello di fare la differenza. C'è, inoltre, un editor di missioni molto dettagliato, anche se manca il generatore di situazioni casuali presente in *A-10C*.

Black Shark offre un livello di complessità simulativa senza paragoni rispetto al passato, e rivaleggiato, oggi, solo dal "confratello" *A-10C*. A ciò occorre sovrapporre due considerazioni: la prima è che il Ka-50 è, come abbiamo scritto, molto più difficile da padroneggiare rispetto al collega ad ala fissa; la seconda è che, a nostro avviso, l'A-10 offre, per sua natura, più varietà nelle missioni e nelle situazioni di combattimento. *Black Shark*, in sostanza, richiede un impegno maggiore per una resa leggermente minore.

Ciò risulta secondario a chi vuole affrontare la sfida di "cavalcare" un moderno elicottero da combattimento. *Black Shark* è straordinario e dimostra, una volta di più, come a "genere di nicchia" non corrispondano necessariamente "sforzi produttivi inevitabilmente limitati". La versione *II*, di cui trattiamo in queste pagine, lo rende inoltre compatibile con lo stesso *A-10C*: un passo in più verso il ritorno dei campi di battaglia virtuali che ci facevano sognare un tempo.

Vincenzo Beretta

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un simulatore di volo che riproduce fedelmente l'elicottero da combattimento Ka-50

È COME...
Una letale libellula; Un caccia-carri che sbuca dal nulla; Un A-10C più agile, ma più fragile

È PER...
Chi vuole volare e combattere, ma "abbracciando" il terreno.

info ■ Casa **Eagle Dynamics** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Steam; Eagle Dynamics** ■ Link **http://store.steampowered.com; www.digitalcombatsimulator.com** ■ Prezzo **€ 30** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet www.digitalcombatsimulator.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 2 GHZ, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 7GB HD, Joystick, Internet**
- Sistema Consigliato **SO 64-bit (Vista o 7), CPU dual core 3 GHz, 8 GB RAM, Joystick, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

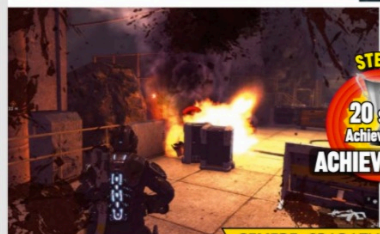
+ Strumentazione e modello di volo realistici
+ Modalità semplificata per novizi
+ Editor di scenari e campagne

- Leggermente più ripetitivo rispetto a *A-10*
- Niente campagna dinamica
- Curva di apprendimento molto ripida

***A-10C* e *Black Shark* possono essere considerati lo stesso simulatore con due diversi "protagonisti". Il nostro consiglio è di aggiornare *Black Shark* alla versione *II* e renderlo compatibile con il "compagno".**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	CAMPAGNA
8	8	8	9	9	8



STEAM
20 Steam Achievement
ACHIEVEMENT

■ Isaac Clarke di *Dead Space*, Master Chief di *Halo*, e William Grey di *Dark Void* hanno un nuovo sosia: Syrus Pierce.

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

DEEP BLACK: RELOADED

Biart ci ha mostrato come attraversare a nuoto uno sparatutto. E per poco non anneghiamo.

IN ITALIANO
***Deep Black: Reloaded* è tradotto in italiano nei menu e nei sottotitoli. Le imperfezioni nei testi sono parecchie e, tra allusioni e umorismo becero, rendono ancor più illogico il copione.**

L'acqua e gli sparatutto si incontrano raramente: strano a dirsi, visto che la prima copre i due terzi del nostro pianeta, e i secondi dominano buona parte del mercato videoludico.

Poche, peraltro, sono le eccezioni che solleticano la memoria: qualche bagnetto di Lara Croft nella serie *Tomb Raider*, le utopie sottomarine di *BioShock* (ma solo in senso squisitamente scenografico), o lo scafo allagato del recente *Hydrophobia: Prophecy*. Semmai, con maggior ricorrenza, capita di imbattersi nei contesti spaziali (sempre gettonati dai programmatori), oppure, poco al di sotto delle stelle, in alcuni esperimenti "aerei" (con *Dark Void* nel vicino passato, e *BioShock Infinite* nell'imminente futuro). Però, di nuotate virtuali che svolgano una parte operativa in grembo agli sparatutto in terza persona se ne vedono poche.

Ben vengano, quindi, certi diversivi a opera di Biart, casa indie russo-americana che, in *Black Deep: Reloaded*, ha implementato una netta componente subacquea all'interno dei cliché tipici del genere: tale scelta stilistica, seppur coraggiosa, si dimostra più anticonformista nelle intenzioni che nell'effettiva resa finale.

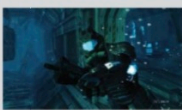
Innanzitutto, meglio archiviare con rito abbreviato quanto concerne la trama: il classico e inflazionato intrigo fantapolitico che, a riprova di quanto spesso siano pretestuose le sceneggiature alla base degli sparatutto, difficilmente verrà annoverato in eventuali antologie del videogioco. *Deep Black: Reloaded* racconta uno sfuggente polpettone futuristico, scontato negli sviluppi, imbarazzante nei dialoghi, e ulteriormente affossato da filmati d'intermezzo tagliati con l'accetta. L'anno è il 2047, e il protagonista, controllato dal giocatore, è Syrus Pierce, un soldato anfibio che, dopo aver saccheggiato il guardaroba di Isaac Clarke (*Dead Space*) e di Master Chief (*Halo*), viene chiamato a dirimere ogni questione planetaria a suon di piombo, in una continua alternanza di scenari terrestri e acquatici. Gli scontri a fuoco sulla terraferma non brillano per innovazione e l'arsenale a disposizione è tanto vario quanto convenzionale (pistole, fucili, mitra, lanciarazzi e granate, queste ultime le più imprecise mai viste nella storia degli sparatutto). Pierce e i suoi avversari ingaggiano lunghe sparatorie tramite un fin troppo lineare sistema di coperture, portato in auge da *Gears of War* e poi imitato in decine di prodotti. In circostanze che non lasciano spazio né all'interazione, né alla creatività (eccezion fatta per i numerosi barili esplosivi), l'unica tattica possibile è mettersi al riparo dalla pioggia di proiettili e attendere che i nemici si espongano. Talvolta l'offensiva si risolve in casuali duelli corpo a corpo, che innescano dei quick time event non sempre facili da interpretare: o inspiegabilmente elementari, o incomprensibilmente letali. Più in generale, l'Intelligenza Artificiale avversaria, dagli umani ai robot, è altalenante e poco calibrata, proponendo sfide ora troppo permissive, ora troppo inique. A ciò si aggiungono controlli goffi e non configurabili, in cui spicca il maldestro uso di un unico tasto (la barra spaziatrice) per rotolare e ripararsi.

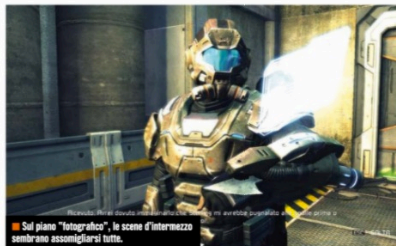
"Ha il pregio dell'ingrediente subacqueo"

DOVE COMPRARLO
Attualmente, *Deep Black: Reloaded* è in vendita su Steam (http://store.steampowered.com) Desura (www.desura.com/games/deepblack) e sul sito ufficiale (www.biart7.com/node/11).

ACQUA PASSATA

La lavorazione di *Deep Black: Reloaded* è iniziata nel 2010, ma il progetto per lo sviluppo, battezzato in origine con il nome *Underwater Wars*, risale addirittura al 2008. Fu concepito da Biart come uno sparatutto militare dei giorni nostri e, successivamente, ha assunto una connotazione fantascientifica. Destinato ad altre piattaforme con il solo titolo di *Deep Black*, la dicitura *Reloaded* (vale a dire "ricaricato, rinnovato") viene specificata esclusivamente nella versione PC, che è stata riveduta e corretta nella grafica e nella giocabilità.





■ Sul piano "fotografico", le scene d'intermezzo sembrano assomigliarsi tutte.

GIOCATI PER VOI

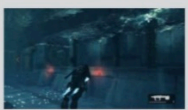


■ Lo stato di salute viene indicato con delle vistose quanto approssimative chiazze di sangue a schermo.

■ I quick time event si superano premendo ripetutamente un singolo tasto.

PIXEL E H20

Biart sembra si stia specializzando nel software acquatico: oltre a *Deep Black Reloaded*, nel curriculum del team russo-statunitense troviamo anche *Depth Hunter*, centrato sulla pesca sottomarina e uscito quasi in concomitanza. Per il futuro, inoltre, è previsto *Diving: Jurassic Monsters*, dove il giocatore sguazzerà tra la fauna ittica della preistoria. Non sappiamo dire se tali titoli avranno miglior fortuna di *Deep Black: Reloaded*, ma la scelta di programmazione è attraente.



Il tutto è incorniciato da un motore grafico proprietario, il BiEngine, che non raggiunge lo stato dell'arte né sfoggia particolari qualità architettoniche, ma fa il proprio dovere e si lascia apprezzare fluidamente anche sui PC più stagionati. Le cose si fanno più stimolanti, quanto a meccaniche e atmosfera, quando Pierce si inoltra in aree sommerse e in corridoi sottomarini. Qui i combattimenti e i quick time event sono del tutto analoghi alle controparte terrestre, ma almeno un paio di speciali gadget diversificano un po' l'azione: una fiocina, con cui convertire droni, sbloccare cancelli e praticare uccisioni furtive, e un jetpack, per superare sonde spia e fastidiose correnti. La ricostruzione dell'ambiente subacqueo, inoltre, è piuttosto dettagliata e sufficientemente realistica, con convincenti sfumature di luce ed effetti suggestivi. E mentre sott'acqua prevalgono i suoni ovattati, sulla terraferma viene normalmente enfatizzato il fragore bellico, insieme a temi musicali incalzanti ma ripetitivi.

Tirando le somme, Biart ha generosamente farcito *Deep Black: Reloaded* di tanti elementi, poco rifiniti e mutuati da altri titoli più o meno noti (citati in lungo e in largo anche in questa recensione), con il pregio dell'insolito ingrediente subacqueo, vero tratto distintivo del gioco. In linea di massima, non escludiamo che tutto ciò sappia incuriosire, e gli appassionati più incalliti e meno esigenti quasi certamente troveranno soddisfazione nelle dieci ore di gioco previste. Tuttavia, chiunque desideri provare una più piacevole esperienza con l'acqua farebbe meglio a passare una giornata al mare.

Stefano Fragione



ANCHE IN 3D
***Deep Black: Reloaded* supporta completamente la tecnologia stereoscopica 3D Vision di NVIDIA, per una migliore simulazione dell'esperienza subacquea.**

MULTIPLAYER "DISSOCIATO"
***DeepBlack: Reloaded* dispone di due generiche modalità per il gioco online (Deathmatch e Team Deathmatch) ma, come gli achievement, sono disponibili solo per gli utenti Steam. In tutte le altre edizioni, sarà possibile usufruire del multiplayer soltanto in rete locale.**

IN 50 PAROLE

COS'È...
Uno sparatutto in terza persona, caratterizzato da fasi subacquee

È COME...
Gears of War, ma assai meno valido; *Dark Void*, con l'acqua al posto dell'aria

È PER...
Chi, senza troppe pretese, si trova a proprio agio tra tuffi e sparatorie.

info ■ Casa **Biart** ■ Sviluppatore **Biart** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com; www.biart7.com/node/11, www.desura.com/games/deepblack** ■ Prezzo **€ 20,99** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet www.biart7.com

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU dual core 2,4 GHz, 1 GB RAM, 6 GB HD, Scheda 3D 256 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0**
- Multiplayer **LAN, Internet (solo Steam)**

■ Il tema subacqueo è interessante
■ Dignitoso nell'insieme visivo
■ Saprà impegnare gli appassionati

■ Sezioni sulla terraferma anonime e uniformi
■ Controlli imprecisi e pasticciati
■ Narrazione da triplo sbadiglio

Sparatutto di scuola indie, *Deep Black: Reloaded* scimmiotta i giganti del genere ma si perde in diverse sviste di gioventù. La forte componente subacquea può essere un incentivo all'acquisto, a patto di restare a galla su un mare di banalità.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ORIGINALITÀ	TRAMA
7	6	5	6	7	4

GIOCATI PER VOI



■ Le decisioni prese influenzano lo svolgimento della trama, ma è consigliabile disattivare gli avvisi di gioco a riguardo, per non perdere il gusto dell'immedesimazione.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

THE WALKING DEAD THE GAME – A NEW DAY

A spasso fra i morti viventi nell'America di Kirkman.

IN INGLESE

Come d'abitudine, il titolo Telltale esce con testi a schermo e doppiaggio in inglese. La versione PC del gioco può essere acquistata su Steam sotto forma di "pacchetto completo" formato da cinque episodi a poco meno di 25 euro. A differenza dell'edizione per console, non è possibile comprare i singoli capitoli.

ACHIEVEMENT

Il gioco prevede il raggiungimento di otto obiettivi Steam, che corrispondono al numero di capitoli da superare per completare l'episodio.

UN APPROCCIO DISCORSIVO

In questo gioco si parla parecchio. Non quanto in *Mass Effect*, ma il fulcro di tutto sta proprio nelle risposte che si danno alle domande dei Personaggi Non Giocanti e al tipo di rapporto che s'instaura con loro. Quando vi verrà posta una domanda, avrete pochi secondi per scegliere una delle quattro risposte o chiudervi in un altrettanto eloquente silenzio.

LO scorso novembre è uscito *Jurassic Park: The Game*, avventura interattiva basata sulla licenza del popolare film di Steven Spielberg (tratto dall'opera dell'altrettanto famoso scrittore Michael Crichton), e per il team di Telltale si è trattato del primo, indiscutibile flop dopo una serie di titoli che sono riusciti a garantirgli a lungo il ruolo di leader nel settore delle avventure grafiche a episodi.

Qualche mese prima, la società aveva annunciato di essere al lavoro su un gioco ispirato alla serie a fumetti "The Walking Dead", suscitando le perplessità del pubblico che temeva un secondo, malriuscito ibrido fra un'avventura punta e clicca e un *Heavy Rain* all'acqua di rose. Ebbene, ogni dubbio è stato fugato con l'attesa pubblicazione del primo episodio di *The Walking Dead: The Game*, che verrà distribuito in cinque parti con l'ormai abituale cadenza mensile.

La trama di *The Walking Dead: The Game* è una sorta di prequel alla vicenda narrata dal fumetto di Robert Kirkman e dal serial TV, poiché si concentra sugli avvenimenti che hanno luogo prima del risveglio dal coma del protagonista del fumetto, Rick Grimes. A accezione di alcuni personaggi già noti ai fan della serie (nel caso di questo primo episodio Glenn, Hershel e suo figlio Shawn, più riconoscibile da morto che da vivo), i protagonisti e i comprimari del gioco sono del tutto inediti.

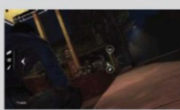
Si vestono i panni di Lee, un criminale arrestato per omicidio. Questi guadagna la libertà durante il trasferimento a bordo di un'auto della polizia che investe uno zombi e finisce fuori strada. Lee si imbatte nella piccola e sola Clementine e decide di portarla con sé e di proteggerla dalla furia dei morti viventi. I due si troveranno ben presto a interagire con altri sopravvissuti e, apparentemente, saranno entrambi presenti in tutti e cinque gli episodi, mentre i personaggi secondari varieranno in base all'evolversi della trama e, soprattutto, alle scelte effettuate dal giocatore.



■ Volevate sapere come ha fatto a finire nel granaio il figlio di Hershel? Eccovi accontentati.

INTERFACCIA DI GIOCO

La visualizzazione su schermo dell'interfaccia è abbastanza essenziale: sulla sinistra appare uno striminzito inventario (che non sarà mai particolarmente pieno, visto che gli oggetti da raccogliere sono pochi), mentre le possibili interazioni con cose e persone sono indicate da una comoda croce, con tanto di eloquenti simboli. Per eseguire un'azione se si gioca con il gamepad, per esempio (ed è la scelta consigliata), è sufficiente premere il pulsante corrispondente sulla croce direzionale o sulla croce ideale formata dai classici pulsanti A, B, X e Y.



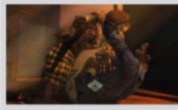
The Walking Dead: The Game è un'avventura interattiva allo stesso modo in cui lo era *Jurassic Park* ma, al contrario del predecessore, ha dalla sua una trama estremamente accattivante, ben raccontata, con protagonisti convincenti cui ci si affeziona in fretta. L'aspetto ludico dell'esperienza consiste nel decidere, di volta in volta, in che maniera comportarsi, sia che si tratti di scegliere la risposta da utilizzare nei dialoghi, sia che si debba prendere una decisione scomoda (per esempio, quale personaggio salvare fra due che si trovano in pericolo contemporaneamente). Per verificare in che misura le scelte effettuate dal giocatore influiranno sulla sua personale versione dell'avventura nel complesso (sarà possibile iniziare il secondo episodio partendo dal salvataggio del primo e così via), è necessario attendere l'uscita dei capitoli successivi, ma è chiaro che alcune scelte si riveleranno più determinanti, poiché influenzano la presenza di un personaggio piuttosto che un altro e il tipo di situazione che si è chiamati ad affrontare.





ZOMBIFICINA

Forse ad alcuni avrebbe fatto piacere aggirarsi imbracciando un fucile a canne mozze con cui sparare in testa a ogni zombi del circondario... in questo caso, fareste meglio a procurarvi una copia di *Dead Rising 2*, perché in *The Walking Dead: The Game* i faccia a faccia con i morti viventi sono gestiti da quick time event. Ciò non vi impedirà, comunque, di fracassare crani a martellate!



■ L'agente di polizia che vi trasporterà in quanto detenuto all'inizio del gioco è sveglio quasi quanto Lori nella serie TV, e riesce a centrare uno zombi su una strada a due corsie.

■ Uno degli utenti che hanno prenotato il gioco prima dell'uscita ha vinto l'opportunità di essere "zombificato" e inserito nel gioco. Che magnifica idea!

I passaggi da avventura grafica sono limitati e non possono essere definiti particolarmente ispirati, anzi: diremmo che sono pochi e ben confusi con un paio di situazioni che quasi offendono l'intelligenza del giocatore e dei personaggi. Fortunatamente, non è questo l'aspetto su cui è necessario concentrarsi. Il punto di forza di *The Walking Dead: The Game* è la possibilità di dare forma alla propria versione della storia che, in tutte le sue varianti, risulta credibile e coerente con quella proposta nell'opera originale. Per farla breve, si può dire che se i fatti narrati da Telltale fossero stati inseriti nel fumetto, nessuno avrebbe notato la differenza. In particolar modo, è presente lo stesso tipo di tensione, che non è determinato tanto dalla presenza di zombi assetati di sangue, quanto dalle dinamiche che si instaurano con gli altri compagni di (s)ventura. Difficilmente il gioco raggiungerà i picchi di crudezza toccati dalla versione cartacea, ma le scene di sbudellamenti assortiti non si fanno attendere e "soddisfano" sia in qualità sia in quantità. In tal senso, svolge un ruolo di primaria importanza anche lo stile grafico sfacciatamente ispirato al fumetto, che esibisce contorni dal tratto spesso e particolarmente azzeccato.

> "Si dà forma alla propria versione della storia"

Il primo episodio di *Walking Dead* scorre via in poco meno di tre ore, ma giocarlo una seconda volta effettuando scelte diverse e assicurandosi un salvataggio "alternativo" è quasi d'obbligo, anche solo per avere un'idea più completa delle variabili messe in campo dal team di sviluppo. Dopo essere stati piacevolmente stupiti dalla qualità di *A New Day*, l'attesa per la "seconda puntata" è quasi paragonabile a quella degli albi americani del fumetto!

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

QUANDO LA MOGLIE È AD ATLANTA

Grazie al successo della serie TV, adesso in molti conoscono il fumetto "The Walking Dead", in cui vengono narrate le avventure di un gruppo di sopravvissuti a un epidemia che trasforma gli umani in zombi assetati di carne fresca. A capo di questo gruppo c'è Rick Grimes, uno sceriffo che si risveglia dal coma e si ritrova catapultato in questa realtà apocalittica a epidemia già diffusa. Rick decide di raggiungere Atlanta e lì incontra Glenn, che gli permetterà di ricongiungersi con sua moglie, suo figlio e l'ex collega Shane. Dopo una serie di vicissitudini e qualche morto, il gruppo raggiunge la fattoria di Hershel per poi spostarsi in cerca di maggior fortuna e sicurezza. L'episodio iniziale del gioco di *The Walking Dead* si svolge prima che Rick si risvegli dal coma, e ospita due personaggi fondamentali nell'opera originale: Glenn (diretto ad Atlanta, dove si imbatterà per caso in Rick) e Hershel al suo primo incontro con gli zombi.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un prequel "interattivo" del fumetto omonimo

È COME...
Jurassic Park: The Game, ma bello

È PER...
I fan di "The Walking Dead" non fissati con gli FPS.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 24,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet www.telltalegames.com/walkingdead

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **No**

■ Struttura della trama "aperta"
■ Personaggi intriganti
■ Atmosfera convincente

■ Enigmi imbarazzanti
■ Un po' breve
■ Ambientazioni limitate

Il primo episodio di *The Walking Dead* getta solide basi per una serie avvincente, che soffre ancora di qualche strascico "punta e clicca" non ben inserito nel contesto, ma che piacerà persino ai fan più pignoli di fumetto e serie TV.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	COMANDI	TRAMA
8	7	8	7	7	8

www.gamesvillage.it



Un mitra radioattivo in mano a un alieno è quello che ci vuole, per combattere gli zombi!

GENERE: AZIONE

ALL ZOMBIES MUST DIE!

Gli zombi possono anche risultare simpatici, basta saperli prendere.

IN ITALIANO

La narrazione di *All Zombies Must Die!* si affida quasi interamente ai testi, peraltro tradotti nella nostra lingua. Il gioco può essere acquistato su Steam (http://store.steampowered.com).



PER fare qualcosa di buono nel mondo dei videogiochi, non è necessario sfornare per forza un capolavoro. Un esempio di questo assunto lo troviamo nel percorso dell'indipendente Doublesix Games, che in due tappe ha costruito la propria variante agli sparatutto con gli zombi, apprezzabile in diversi aspetti pur senza far gridare al miracolo.

All Zombies Must Die! riprende tematica e ritmo indiavolato del precedente *Burn Zombie Burn!*, ma riesce a portare gli stessi elementi su un registro più compiuto e su dinamiche un po' più sfaccettate, in un territorio di confine con i GdR d'azione: ci sono quest secondarie e diversi modi per accumulare punti esperienza, così come è possibile esplorare liberamente gli scenari, combattendo zombi e rinvenendo segreti, per accrescere ulteriormente il livello degli eroi. In particolare, risultano ben congegnate le abilità dei personaggi, con diversi attributi da far progredire e strumenti diversificati per "maltrattare" i Non Morti, insieme alle opzioni per combinare armi e oggetti, con diverse proprietà (fuoco, elettricità e radiazioni, per citarne alcune) da unire a mitra, fucili e gingilli per gli scontri ravvicinati.

Gli stessi manufatti, utili a migliorare le prestazioni di un'arma, sottendono alla creazione diretta dei mutanti, che vanno ottenuti sottoponendo gli zombi "normali" a sollecitazioni di onde sonore, scosse elettriche e quant'altro; i nemici vanno poi massacrati alla fine della trasformazione, in un certo numero, così da ricevere un nuovo oggetto combinabile come ricompensa.

BRUCIA, ZOMBI, BRUCIA!

Per i fan dell'azione più disimpegnata può risultare interessante l'opera precedente di Doublesix, rivolta al punteggio e ai riflessi del giocatore in misura ancora maggiore. Anche in questo caso, il titolo *Burn, Zombie, Burn!* si riferisce a un'azione da compiere nel gioco, alla stregua di un tormentone: con l'obiettivo di raggiungere un certo numero di punti, condizione obbligatoria per passare allo stage successivo, è necessario infiammare gli zombi ululanti prima di procedere allo sterminio, adoperandosi in uccisioni creative per una retribuzione ancora maggiore. Alcune caratteristiche sono state mantenute in *All Zombies Must Die!*, come lo stile grafico e la necessità di uccidere i mostri in particolari condizioni; tuttavia, il videogame d'esordio di Doublesix presenta una struttura ben più semplice, senza una vera trama da raccontare, attraverso una sequela di sfide ludicamente "primordiali".

Un ulteriore punto positivo, sempre nella direzione dei giochi di ruolo più semplici e frenetici, è segnato dall'introduzione di luoghi concettualmente vicini alle basi degli hack and slash e dei MMORPG, in cui accedere a missioni secondarie, accumulare risorse e gestire la crescita degli eroi, secondo un criterio dinamico coerente al titolo del gioco: tre degli otto scenari presenti, nei quartieri di un'immaginaria cittadina americana, possono essere conquistati per servirsi delle funzioni appena menzionate, a patto di rinunciare alla base precedente e uccidere gli zombi presenti nell'ambientazione, fino all'ultimo.



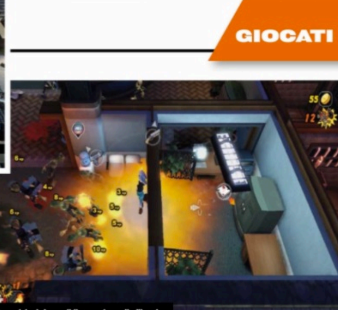
La comicità del gioco è di stampo demenziale, ma non mancano battute e situazioni intelligenti.



ATTIVAZIONE VIA STEAM

***All Zombies Must Die* si appoggia sul sistema di Steam, e richiede quindi una connessione a Internet per poter essere attivato. In seguito, è giocabile anche offline.**





Accumulando uccisioni, è possibile accedere alla "bomba intelligente", per decimare gli zombi entro un certo raggio.



Armadi, bidoni e casse concedono bonus, denaro e punti esperienza. Mentre frughiamo, però, abbiamo sempre gli zombi alle calcagna.

PER CRESCERE AL SICURO

Al centro delle basi (una stazione di polizia, uno studio televisivo e una centrale elettrica) sono presenti tre stanzette, ognuna con una funzione specifica: il bagno, ironicamente, è il luogo preposto alla crescita degli attributi e alla gestione delle armi, mentre nei locali attigui è possibile passare in rassegna l'inventario, alla ricerca del giusto strumento, e dedicarsi alla creazione di oggetti. In quest'ultimo caso, la questione si fa interessante: armi e oggetti dotati di particolari poteri possono essere combinati con due livelli di potenza, seguendo schemi rinvenuti nelle ambientazioni (un affettuoso riferimento a *Dead Rising*, e non è nemmeno l'unico) oppure sperimentando liberamente gli accostamenti.

Per dovere di chiarezza, però, sottolineiamo anche come *All Zombies Must Die!* evochi, in termini di sensazioni, atmosfere molto più vicine ai titoli arcade delle sale giochi Anni '80 e '90, rispetto a qualsiasi GdR degno di questo nome. In effetti, è difficile pensare un'esperienza di ruolo mentre si schivano gli zombi alla velocità del fulmine, come fossero le astronavi di uno sparatutto a scorrimento ("multidirezionale", in questo caso). Gli obiettivi possono portare al recupero di un documento, magari legato alla storia di uno dei protagonisti, ma in ogni caso è necessario massacrare le masse di zombi, con piglio istintivo e selvaggio, facendo affidamento sui nervi ben prima che sul cervello. E così, la ripetitività è dietro l'angolo, soprattutto se si fa l'errore di ricercare una vera anima di ruolo, ed è meglio considerare *All Zombies Must Die!* per quello che è: uno sparatutto che non ha l'ambizione di occupare più di 6-7 ore del nostro tempo, solo un tantino più vario in termini di dinamiche ma pur sempre fondato sui riflessi del giocatore. Guardandolo sotto questa luce, è anche più facile apprezzare quanto di buono è stato fatto a livello di racconto, con lo stile semi-demenziale intuibile dalle immagini.

> "È difficile considerarlo un GdR d'azione"

Più che la trama, volutamente semplice e piena di godibili cliché, risultano molto divertenti i dialoghi fra i personaggi principali, spesso capaci di strappare un sorriso compiaciuto, se non una risata: il protagonista è Jack, convinto di trovarsi in uno dei suoi amati videogame (ma bravo!), accompagnato dalla sua ex ragazza, polemica e impietosa con i tipici difetti maschili. Più avanti, i due riescono a salvare Brain, uno scienziato dall'animo ancora più "nerd", e addirittura un alieno, Luxo, cui è affidata la porzione più esilarante del gioco. Vale la pena di arrivare alle missioni finali solo per conoscerlo.

Prima di chiudere segnaliamo alcuni piccoli bug, come la sporadica sparizione di armi e oggetti, comunque aggirabili senza impedire la continuazione della partita; in generale, però, tali limiti si confrontano con un impianto tecnico quantomeno decoroso, in linea con il livello qualitativo di tutta la produzione.

Joseph Massena



ACHIEVEMENT

Gli obiettivi su Steam sono abbastanza coerenti alla natura del gioco: da una parte è necessario completare le missioni, principali o secondarie, dall'altra bisogna darci sotto con lo sterminio di Non Morti, in tutti i modi consentiti.

CELLULARI SONICI E ALTRE AMENITÀ

Tutti i personaggi sono selezionabili, uno per volta, dopo che sono stati liberati dall'assedio dei Non Morti. La scelta, all'inizio di una missione, è connessa all'effetto che vogliamo imprimere sugli zombi: Jack può incendiare le orde, con una torcia e un lanciafiamme, mentre Rachel spande onde sonore con un cellulare; Brain, invece, ha a disposizione una barretta radioattiva, e l'extraterrestre Luxo un dispositivo per elettrificare i mostri. Da rilevare che gli stessi strumenti vanno a loro volta costruiti, con apposite missioni, e che le loro qualità possono essere combinate a qualsiasi arma, con il dovuto processo di creazione.

IN 50 PAROLE

COS'È...

Un gioco d'azione costantemente sopra le righe, con caratteristiche GdR al servizio di una fruizione disimpegnata

È COME...

La versione demenziale di *Dead Rising*, modificata con visuale e controlli da sparatutto (quasi) isometrico

È PER...

Chi ama mandare in vacanza il cervello, una volta tanto.

info ■ Casa **Doublesix Games** ■ Sviluppatore **Doublesix Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet www.allzombiesmustdie.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 1 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Azione selvaggia
- Caratteristiche di ruolo semplici ma curate
- Dialoghi ironici e arguti

- Qualche bug
- Può risultare ripetitivo
- Non troppo longevo

Prosegue sulla strada di *Burn Zombie Burn!* ampliandone un po' le prospettive nella direzione dei GdR d'azione. Per divertirsi davvero, però, bisogna considerare il gioco nella giusta dimensione: una mattanza di zombi disimpegnata e frenetica.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ADRENALINA	ARMI
7	8	8	6	9	8



■ L'attacco in corpo a corpo può anche essere usato per rimandare i missili al mittente.

STEAM
12 Steam Achievement
ACHIEVEMENT

IN ITALIANO
Il gioco è interamente in italiano. Purtroppo, alcuni dei nomi delle tante armi non rendono giustizia all'originale inglese. Può essere acquistato su UbiShop o su Steam.



GENERE: SPARATUTTO/PIATTAFORME

SHOOT MANY ROBOTS

Finalmente un gioco con un titolo sincero!

ACHIEVEMENT
Shoot Many Robots include 12 achievement di Steam, modellati su quelli delle versioni per console. Per ottenerli tutti è necessario giocare in cooperativa online.

SEMBRA di essere tornati ai tempi del NES, la prima console casalinga di Nintendo, e in particolare alle furiose sparatorie di *Contra*.

L'antico capolavoro di Konami apparteneva al cosiddetto genere dei "run'n'gun", che abbinava il sistema di movimento dei giochi di piattaforme a meccaniche centrate sull'uso di armi da fuoco. *Shoot Many Robots* ripesca a piene mani dallo stile di quei tempi, rispolverandone la formula e arricchendola con la modernità della cooperativa per quattro giocatori e con un sistema di accessori e potenziamenti preso direttamente dai GdR.

Il protagonista è un buffo bifolco ubriacone, con il vizio della birra e delle pistole, travolto dalle catastrofi dell'apocalisse robotica. Gli invasori meccanici gli distruggono la casa, lasciandogli solo la sua roulotte e una scorta infinita di proiettili. È una trama volutamente sciocca, raccontata con un gradevole senso dello humour, che si sviluppa in un'atmosfera tanto allegra quanto sopra le righe, specie per quel che riguarda i vestiti e le armi di Walter, il protagonista. Avete mai sparato dei nani da giardino mentre indossate un tutù rosa? Ecco. Quel che spicca in *Shoot Many Robots*, però, è una giocabilità immediata e veloce, basata su poche mosse di base: avrete a disposizione salti, doppi salti, scivolate e due armi di diverso tipo. Il sistema di mira, invece di ricalcare quanto visto su console e obbligarvi a collegare un controller, usa un'intelligente combinazione dei tasti WASD e del mouse, cui è affidato il compito di orientare tanto il fuoco quando lo sguardo di Walter.

> "Il bello arriva quando si gioca in quattro"

I livelli sono perfettamente godibili in single player, ma il bello di *Shoot Many Robots* arriva quando si gioca in quattro, in quella che gli sviluppatori di Demiurge chiamano una modalità "coopetitiva". Coop, perché per resistere alle legioni robotiche bisogna coordinarsi con i propri alleati, e competitiva, perché il gioco tiene conto delle uccisioni e dei bulloni raccolti (la valuta usata per comprare nuove armi e accessori). È un'esperienza esilarante, il cui unico vero difetto è il bilanciamento della difficoltà, con una fase iniziale un po' troppo facile e un improvviso picco dopo un paio d'ore. Se cercate un multiplayer emozionante e qualche sparatoria bidimensionale, *Shoot Many Robots* non vi deluderà.

STILE LIBERO
Uccidendo i robot si ottengono bulloni, con i quali comprare oggetti per Walter, e punti esperienza, per salire di livello e sbloccarne di nuovi. Ci sono decine di armi, dai classici fucili d'assalto ai lanciarazzi con nani da giardino, ma soprattutto una marea di vestiti e copricapi, tutti con statistiche e modificatori che influiscono pesantemente sulle tattiche da adottare. È un sistema realizzato con grande ingegno e abilità, che coniuga il piacere della personalizzazione con le combinazioni demenziali.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un incrocio tra un gioco di piattaforme e uno sparatutto

È COME...
Il mitico *Contra*, ma in cooperativa

È PER...
Chi cerca un'esperienza multiplayer sopra le righe.

Fabio Bortolotti



GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Demiurge** ■ Distributore **UbiShop; Steam** ■ Link **http://shop.ubi.com; http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet www.shootmanyrobots.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 256 MB, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

■ Tante armi
■ Azione esplosiva
■ Valida cooperativa

■ Difficoltà mal calibrata
■ Non per tutti i palati
■ La prima ora è un po' noiosa

Questo primo gioco originale di Demiurge lascia ben sperare per il futuro della software house. *Shoot Many Robots* è semplice e divertente, specie in cooperativa. Se apprezzate le piattaforme e le sparatorie, non fatevi altre domande.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	COOPERATIVA
6	7	8	7	9	8



■ Scorpion contro Sub-Zero, al cospetto dei monaci Shaolin. Nulla grida "*Mortal Kombat*" più di questa immagine!

GAMES FOR WINDOWS LIVE
200 punti
12 obiettivi
ACHIEVEMENT

CONTROLLER
Giocare con la tastiera è possibile, ma improponibile. Volendo fare sul serio, però, nemmeno l'onnipresente controller di Xbox 360 è adatto allo scopo: l'ideale è munirsi di un arcade stick.

ATTIVAZIONE ONLINE
L'attivazione su Games for Windows LIVE richiede la connessione a Internet per il primo avvio.

FILTRI MORTALI
La *Arcade Kollection* cerca di riprodurre per filo e per segno l'esperienza di gustare *Mortal Kombat* in sala giochi, tanto da arrivare a emulare i difetti dei monitor dell'epoca. Grazie a un sistema di filtri accessibili dal menu principale, potrete regolare il look del gioco, passando dalla perfezione dei monitor moderni alla deformazione sferica degli antichi tubi catodici. Può sembrare una sciocchezza, ma gli sprite digitalizzati sembravano molto più credibili, su quegli schermi. Un'ottima trovata!



GENERE: PICCHIADURO

MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION

Tre pezzi della storia del genere picchiaduro. Nostalgia Wins. Fatality!

C'è stato un momento, nella storia dei videogiochi, in cui *Mortal Kombat* fu una rivoluzione. Erano gli anni di massima popolarità dei picchiaduro a incontri, di *Street Fighter II* e dei suoi derivati, e Midway invase le sale giochi con un cabinato appariscente, con sangue che scorreva a fiumi e una grafica "che sembrava un film".

Sprite digitalizzati, con attori in carne e ossa, se le davano di santa ragione all'insegna dell'ultraviolenza, concludendo gli incontri con delle brutali Fatality, iconici colpi di grazia capaci di strappare spine dorsali, tagliare teste ed estrarre cuori ancora pulsanti dalle casse toraciche.

La *Mortal Kombat Arcade Kollection* ripropone la versione da sala giochi del primo *Mortal Kombat*, insieme ai suoi due seguiti, sviluppati con la stessa filosofia di design e, soprattutto, con le medesime meccaniche di base, ma con più mosse e personaggi.

Che effetto fa vedere le versioni originali di Sub Zero e Liu Kang saltellare sui nostri schermi a distanza di vent'anni? Per chi nel 1992 bazzicava tra i coin op e pagava 500 lire ogni partita, il caldo abbraccio della nostalgia c'è tutto. Rivedere quei personaggi, quel grossolano sangue così irrealistico, e sentire effetti sonori come il "Get over here" di Scorpion riaccende sinapsi sopite da decenni. Lo stesso discorso vale per *Mortal Kombat II* e *III*, con i loro eccessi e la loro pletora di lottatori. Superato il momento di nostalgia, però, emergono tre picchiaduro che mostrano tutto il peso dei loro anni, in particolare per quel che riguarda il livello di difficoltà e le Intelligenze Artificiali, rimaste tarate sullo stesso meccanismo mangiagettoni che un tempo prosciugava i nostri portafogli.

> "Il Get over here di Scorpion riaccende sinapsi sopite da decenni"

Il divertimento rischia di lasciare spazio a un po' di frustrazione, specie per chi si è abituato a picchiaduro più moderni, come *Street Fighter IV* o lo stesso reboot di *Mortal Kombat*. Il vero peccato è che la modalità online (che da sola avrebbe giustificato l'acquisto per gli appassionati della serie) sia affetta da un notevole problema di lag: un ritardo nei comandi che esclude qualsiasi velleità di gioco competitivo di alto livello.

Per una decina di euro, questa *Mortal Kombat Arcade Kollection* è una godibile capsula temporale, un pregevole artefatto di archeologia videoludica, che farà scendere qualche lacrimuccia ai veterani e darà un'interessante lezione di storia a chiunque sia nato nell'era del 3D.

IN ITALIANO
I tre giochi veri e propri, essendo la versione da bar degli originali, sono in inglese, mentre il menu principale è disponibile anche in italiano. In ogni caso non c'è molto da leggere: bisogna menare le mani e basta!

IN 50 PAROLE

COS'È...
Una raccolta con i primi tre *Mortal Kombat*

È COME...
Un giro in una sala giochi fumosa, ma senza fumo

È PER...
I fan della serie e gli archeologi videoludici.

Fabio Bortolotti





GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Warner Bros.** ■ Sviluppatore **Other Ocean Interactive** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet www.otherocean.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB, 3 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, scheda 3D 256 MB, arcade stick**
- Multiplayer **Stesso PC, online**

■ Tre grandi classici
■ Effetto nostalgia
■ Modalità online

■ I.A. da sala giochi
■ Stile di gioco un po' invecchiato
■ Lag online

Una raccolta filologicamente corretta di tre pilastri della storia dei picchiaduro. L'effetto nostalgia non si discute, ma la giocabilità mostra tutti i suoi anni e la modalità online soffre di un fastidioso lag. La consigliamo solo agli storici e ai nostalgici.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ONLINE	NOSTALGIA
7	7	7	6	5	9

IN ITALIANO

Uno dei lati positivi di un gioco sviluppato in Italia è la possibilità di installarlo nella nostra lingua: un'opzione utile per comprendere subito la funzione dei vari dispositivi. Il gioco è in vendita su siti di digital download quali GamersGate, Get Games e presto su Steam.

■ Il gioco è regolato dalle inflessibili leggi fisiche che riguardano il moto dei tre stati di un elemento: solido, liquido e gassoso.

■ All'inizio di ogni livello appare una schermata di suggerimenti che spiega come funzionano i dispositivi, introducendone di volta in volta di nuovi.

GENERE: PUZZLE

MASTER OF ALCHEMY L'ASCESA DEI MECCANOLOGISTI

Fisica e chimica in un mix esplosivo!

UN PO' DI STORIA

Dietro i meccanismi di *Master of Alchemy* si nasconde anche una trama che vede scontrarsi due correnti di pensiero: quella degli Alchimisti e quella dei Meccanologisti. Il conflitto fra le due scuole e il momentaneo successo dei Meccanologisti vede il nascere di attività clandestine che tentano di riportare in auge il potere conoscitivo e creativo dell'alchimia. La storia è del tutto prescindibile ai fini del divertimento.

IN 50 PAROLE

COS'È...

Un puzzle game che diventa ben presto impegnativo

È COME...

Una versione "chimica" di *The Incredible Machine*

È PER...

Chi non ha paura di spremersi le meningi.

DOPO le prove generali su piattaforme iOS (iPhone e iPad, per chi non ha familiarità con i prodotti Apple) *Master of Alchemy*, rompicapo a base di chimica ideato dal team italiano DarkWave Games, arriva anche su PC con il sottotitolo *L'ascesa dei Meccanologisti*.

Per giocare a questo puzzle game non è necessaria alcuna conoscenza della tavola periodica, ma è sufficiente avere un po' di sale in zucca per studiare come sfruttare al meglio una serie di dispositivi capaci di modificare e deviare il percorso dei composti colorati.

Lo scopo del gioco, suddiviso in sessanta livelli di difficoltà crescente, consiste nel far sì che degli elementi chimici colorati raggiungano in forma liquida, solida o gassosa, il "contenitore" del colore corrispondente.

Il viaggio dei composti chimici è tutt'altro che lineare. Ogni livello, infatti, è più o meno articolato e segnato da vari tipi di ostacoli che possono essere aggirati modificando lo stato del composto e forzandone in molti modi il cammino. Per esempio: per far sì che delle gocce di liquido giallo raggiungano il contenitore situato nella parte più alta dello schermo, è sufficiente posizionare nel punto in cui sgorga il composto un dispositivo capace di trasformare i liquidi in gas. In questo modo, seguendo le più elementari leggi della fisica, il gas colorato viaggerà agilmente verso l'alto sino a raggiungere la destinazione desiderata. Questo è un esempio molto semplificato dei passaggi necessari per superare i vari livelli, poiché, man mano che si prosegue, il numero di variabili da considerare aumenta sempre di più. A grandi linee è possibile affermare

> "Il viaggio dei composti chimici è tutt'altro che lineare"

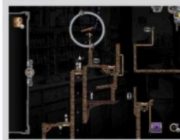
che solo il primo terzo dell'avventura richiede uno sforzo ridotto o medio. Una volta superato il ventesimo livello, gli ostacoli da affrontare diventano sempre più insidiosi, il numero di composti chimici da gestire aumenta e iniziano a profilarsi nuovi problemi da tenere in considerazione.

Master of Alchemy è un rompicapo di buona qualità, in cui sono mantenute nel giusto equilibrio la rigidità delle leggi chimiche che regolano il movimento dei composti e l'estro del giocatore, il quale può sbizzarrirsi con soluzioni di ogni tipo. Allo stesso tempo, è un gioco limitato da uno stile grafico azzeccato ma un po' ripetitivo (e lo stesso vale per il sonoro) e non perfettamente ottimizzato per essere gustato su PC, poiché prevede livelli sviluppati verticalmente che spesso non riescono a essere inquadrati nello schermo in un unico colpo d'occhio. Si può dire che i difetti di *Master of Alchemy* sono tutti imputabili alle sue origini, ma vengono perdonati grazie a una struttura di gioco accattivante.

Elisa Leanza 

GLI STRUMENTI DELL'ALCHIMISTA

La barra sulla sinistra contiene i marchingegni disponibili per quello specifico livello di gioco. L'attrezzatura in dotazione al giocatore cambia di volta in volta e, quasi sempre, è necessario utilizzarla tutta. Ogni pezzo è collocabile dove si preferisce e certi dispositivi possono anche essere ruotati. A destra, in alto, appare un'asticella che riporta il tempo trascorso, mentre in basso è indicato il colore e il numero degli elementi richiesti per il completamento del livello.



info ■ Casa **Forge Reply** ■ Sviluppatore **DarkWave Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com; www.getgamesgo.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.darkwavegames.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda video OpenGL 2, 150 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

■ Curva di difficoltà dolce
■ Meccaniche intriganti
■ Buon numero di livelli

■ Livelli sviluppati in verticale
■ Musica e grafica ripetitive
■ Controlli non ottimizzati

Dietro un sistema di gioco apparentemente semplice si cela una complessa architettura fatta dei più svariati marchingegni. Forse si poteva fare di più per ottimizzare il passaggio da iOS a PC, adattando meglio l'aspetto grafico e la visualizzazione dei livelli.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ORIGINALITÀ	LEVEL DESIGN
6	6	7	7	7	7

STEAM 14 Steam Achievement ACHIEVEMENT

SOLO IN INGLESE

Siamo lontani anni luce dall'inglese forbito di *Dear Esther*, ma anche *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* opta per una trama narrata con uno stile più elevato del normale. Il gioco è disponibile su Steam (http://store.steampowered.com) solo nella lingua d'Albione, ma i dialoghi sono tutti visualizzati a schermo, poiché non è previsto alcun doppiaggio.

■ Come se tutto non fosse già abbastanza psichedelico, provate a mangiare i funghi che crescono nel bosco...

GENERE: AVVENTURA

SUPERBROTHERS SWORD & SWORCERY EP

Un'imperdibile esperienza onirica ed emozionante!

COMBATTIMENTI ESSENZIALI

Gli occasionali scontri sono tutti necessari allo svolgimento della trama (non sono previsti combattimenti casuali) e sono basati su poche regole fondamentali, ereditate dal fatto che il gioco è stato sviluppato inizialmente per iPad. I nemici agiscono tutti seguendo un pattern preciso, quindi è sufficiente saper trovare il momento adatto per attaccare e parare o schivare. Le stelle laterali indicano il numero di colpi che separano il contendente dalla sconfitta, i "punti ferita" possono essere recuperati tenendo lo scudo in posizione di parata per un certo numero di tempo.

SE si è in cerca di esperienze di gioco originali, ricche di stile e dal fascino indubbio, non è il caso di riporre le proprie speranze nel titolo blockbuster di turno ed è meglio rivolgere le proprie mire al mercato indie.

Dal calderone degli sviluppatori indipendenti ci aspettiamo praticamente di tutto, eppure riusciamo ancora a stupirci quando ci troviamo di fronte a un titolo dalla forte personalità come *Superbrothers: Sword & Sworcery EP*. I suoi creatori (che, alla maniera di American McGee, non si fanno troppi problemi a mettere il proprio nome nel titolo) si sono concessi il lusso, tipico dell'universo indie, di realizzare un'avventura vicina a quell'arte cui anelano i giochi più sofisticati.

Non solo: si sono permessi di creare

> "Un mondo fatto di suoni ambientali vividi ed evocativi"

situazioni e scenari che mescolano efficacemente *Another World*, *Zelda*, persino *Shadow of the Colossus* e di dare vita a un mondo in cui sogno e realtà sono, letteralmente, le due facciate di un disco in vinile, in cui i cicli lunari svolgono un ruolo fondamentale ma possono essere "ingannati" barando. Un mondo fatto di suoni ambientali vividi ed evocativi, accompagnati da una colonna sonora dinamica che svolge un ruolo impossibile da ignorare. Un mondo che affonda le proprie radici nel mito ma che resta legato a una buffa suddivisione in quattro "sessioni", annunciate, introdotte e scandite dalla presenza di un narratore onnisciente estraneo.

Confusi? Be', comprensibile. Spiegare senza ombre l'esperienza di *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* equivale ad annientare buona parte della sua poesia. Semplificando al massimo, si tratta di esplorare per circa cinque ore in totale il mondo di gioco risolvendo enigmi forse un po' troppo astratti (e le cui vaghe meccaniche diventano più accessibili via via) e cimentandosi in una manciata di combattimenti con a disposizione scudo e spada.

Superbrothers: Sword & Sworcery EP si propone in uno stile grafico talmente rétro da risultare perfettamente in linea con la moda degli ultimi anni e ha, come punto di forza assoluto, un'atmosfera così coinvolgente da dover essere gustato al meglio indossando cuffie e al riparo da qualsiasi distrazione. Un'avventura purtroppo breve, da provare a tutti costi se siete dei fan di Eric Chahi prima maniera.

Elisa Leanza 

MUSICA DA BRIVIDI

La versione PC del gioco comprende una chicca, ossia la magnifica colonna sonora realizzata da Jim Guthrie in formato .mp3 (che verrà scaricata automaticamente in un'apposita cartella nel percorso d'installazione del programma). Chi è interessato ad acquistarne la versione su supporto fisico, può visitare il sito http://jimguthrie.bandcamp.com

IN 50 PAROLE

COS'È...

Un viaggio in una dimensione fuori dal tempo

È COME...

Un'avventura alla *Another World*

È PER...

Chi ama i videogiochi capaci di emozionare.

info ■ Casa **Capybara Games** ■ Sviluppatore **Capybara Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 5,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.swordandsworcery.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 500 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

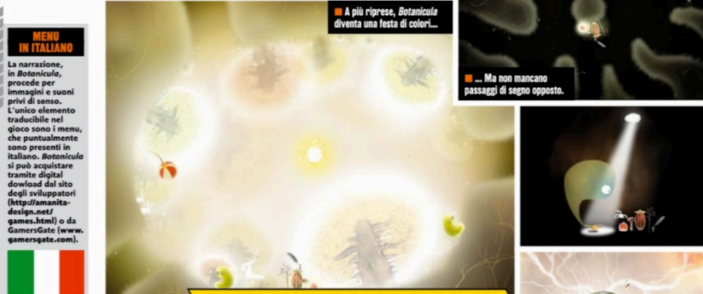
■ Atmosfera incredibile
■ Ottima colonna sonora
■ Prezzo irrisorio

■ Enigmi un po' astratti
■ Trama breve
■ Assenza supporto gamepad

Costituisce quasi un paradigma di ciò che rappresenta la scena indie negli ultimi anni: innovazione nei confini di un gusto rétro, interattività, qualità superiore sotto molti punti di vista e un guizzo artistico che farebbe impallidire i titoli più blasonati.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
8	9	7	7	7	8



■ A più riprese, *Botanicula* diventa una festa di colori...

■ ... Ma non mancano passaggi di segno opposto.

MENU IN ITALIANO

La narrazione, in *Botanicula*, procede per immagini e suoni privi di senso. L'unico elemento traducibile nel gioco sono i menu, che puntualmente sono presenti in italiano. *Botanicula* si può acquistare tramite digital dowload dal sito degli sviluppatori (http://amanita-design.net/games.html) o da GamersGate (www.gamersgate.com).



GENERE: AVVENTURA PUNTA E CLICCA

BOTANICULA

Ma quale confine tra genio e follia?

L'accoppiata Amanita Design e avventura grafica funziona, c'è poco da girarci attorno. Era chiaro all'epoca di *Samorost*, lo ha confermato al di là di ogni ragionevole dubbio *Machinarium* e lo ribadisce con forza *Botanicula*.

L'ultima fatica del team di sviluppo ceco, sotto il profilo ludico, non è un'avventura inattaccabile come *Machinarium*. È volutamente semplice, alterna classici puzzle combinatori a interazioni con il fondale e sottogiochi molto divertenti, ma non tenta mai di mettere in difficoltà il giocatore. Non pone particolare enfasi sulla narrazione, come da tradizione Amanita, e dura poco: cinque, sei ore al massimo. Non contempla neppure dialoghi, ma racconta attraverso animazioni in "nuvoletta" e versi a dir poco buffi.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Basta poco per rendersi conto che quella propostaci è la classica parabola del cerchio della vita, il ciclo di morte e rinascita di un alberello e dei suoi bizzarri abitanti. Il giocatore è chiamato a interpretare il ruolo del deus ex machina (forse la coscienza dell'albero stesso), e a muovere cinque esserini non meglio identificabili, oltre che a manipolare direttamente diversi elementi dello scenario.

Le possibilità d'interazione non si limitano a quelle strettamente necessarie a proseguire nell'avventura; al contrario, sono numerosissime. Interagendo direttamente con una nuova creatura la si cataloga in una sorta di bestiario: tanto più sarà completo, quanti più extra potremo goderci dopo gli agognati titoli di coda. Nessun premio irrinunciabile, però. Il viaggio, in questo caso, vale più della destinazione.

> "Botanicula è puro jazz videoludico"

Botanicula è puro jazz videoludico, se ci passate il paragone. È un'improvvisazione sincopata di immagini e note, suoni e sottogiochi che sorprendono, divertono e fanno galoppare la fantasia. All'inizio il ritmo è serrato. Si ha quasi l'impressione di seguire una partitura. Poi l'avventura rallenta, in accordo con il cambio di tono della narrazione e con la necessità di dare spazio al gioco vero e proprio. A questo punto saltano fuori le trovate più geniali, o perlomeno più surreali, e divertenti, che mantengono alta la qualità dell'esperienza sino alle battute finali. Il tutto senza prendersi troppo sul serio, cosa che aggiunge merito al merito.

Alessandro Gambino GIOCHI COMPUTER

QUESTIONE DI STILE

Amanita Design è un piccolo team fondato nel 2003 da pochi artisti talentuosi. Il suo catalogo spazia dai video musicali interattivi ai videogiochi propriamente detti, con la cifra stilistica a fare da collante tra le diverse produzioni. Che si trovino a raccontare storie di strani asteroidi in rotta di collisione (*Samorost*), di mondi interamente meccanici o di microcosmi vegetali (*Botanicula*), gli sviluppatori cechi non rinunciano mai al loro piglio visionario, sia per la grafica sia per il sonoro. *Botanicula*, per esempio, non sarebbe il titolo surreale che è, se non fosse per i brani dei DVA.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un'avventura punta e clicca dai toni deliranti

È COME...
Samorost e *Machinarium*

È PER...
Chiunque abbia un minimo di sensibilità estetica e non sia allergico ai punta e clicca.

info ■ Casa **Amanita Design** ■ Sviluppatore **Amanita Design** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://amanita-design.net, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 8,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.botanicula.net

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, 733 MB HD, Adobe Air, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, 733 MB HD**
- Multiplayer **No**

■ Direzione artistica unica
■ Splendide musiche
■ Un'avventura solida...

■ ... Ma certamente non impegnativa
■ La trama è (volutamente) essenziale
■ Dura poco

Le "esperienze videoludiche", a volte, possono rivelarsi delle docce fredde, ma non è il caso di *Botanicula*, che si dimostra un'avventura eccezionale sul piano estetico e tanto breve quanto divertente.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	9	7	6	7	6





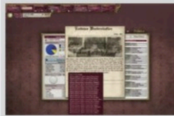
■ Il nuovo scenario riguardante la guerra di secessione americana dà il nome all'intero gioco.

IL CELESTE IMPERO

La situazione cinese, in *Victoria II*, era sbilanciata. Se il Celeste Impero riusciva a modernizzarsi, allora diveniva una potenza inarrestabile, e se cadeva sotto l'egida di uno degli stati europei cominciava a rappresentare un mercato sconfinato. La soluzione adottata nell'espansione è poco elegante, ma efficace: essenzialmente, la Cina è divisa in stati-satellite.

INGRESSO NELLA MODERNITÀ

La variazione più riuscita tra quelle operate in *A House Divided* è il nuovo sistema di modernizzazione. Laddove, prima, bastava accumulare una certa potenza militare e industriale, è ora necessario modificare gradualmente il sistema, importando armi dall'Occidente, riformando la struttura educativa e, in genere, investendo il potenziale intellettuale della nazione in una grande opera di rinnovamento. Il rischio è di accrescere la militanza popolare e di scontrarsi con le frange più reazionarie della popolazione. Il risultato è una dinamica molto più organica e realistica, che rende l'esperienza di gioco con le nazioni meno civilizzate (prima piuttosto frustrante) finalmente gradevole.



GENERE: STRATEGIA

VICTORIA II A HOUSE DIVIDED

Prima espansione per *Victoria II*: varrà la pena tornare all'età degli imperi?

Il 13 agosto del 2010 Paradox pubblicava *Victoria II*: un buon titolo, in grado di capitalizzare sulle idee del predecessore, ovviandone all'eccesso di microgestione.

D'altra parte, alcune evidenti magagne nella struttura economica e una generale, diffusa mancanza di rifinitura allontanavano il titolo dall'olimpo dei classici senza tempo. Difficile, comunque, che mamma Paradox abbandoni uno dei suoi cuccioli. Così, anche *Victoria II* ha beneficiato di un buon numero di patch e, adesso, di un'espansione, scaricabile in versione digitale.

A House Divided si ispira, nel titolo, a un celeberrimo discorso di Abramo Lincoln: è facile intuire, quindi, come alla base di questo nuovo pacchetto ci sia, tra le altre cose, la volontà di offrire una valida ricostruzione della guerra di secessione americana. Tale intento è perseguito attraverso l'introduzione di un nuovo scenario, ambientato nel 1861, proprio all'inizio del conflitto, nonché di una serie di eventi inediti. In realtà, per quanto gradevole possa essere un'opzione del genere, si tratta, forse, della meno interessante nel paniere, almeno dal punto di vista dei fan veterani.

> "L'interfaccia è più razionale"

Più importanti, certamente, le variazioni di giocabilità. Innanzitutto, è ora possibile fabbricare le giustificazioni necessarie per andare in guerra, un procedimento difficile e rischioso che, comunque, aggiunge flessibilità al sistema bellico. Azzeccate anche le modifiche al meccanismo di civilizzazione per gli stati non occidentali: non si tratta più di una decisione univoca, ma di un processo che passa attraverso diversi livelli di riforma, e rischia di scontrarsi con rivendicazioni di tipo reazionario. Sempre in ambiente extra-europeo, la Cina risulta ora divisa in sotto-stati, legati al Celeste Impero ma economicamente indipendenti. Una soluzione storicamente poco sensata, ma necessaria per arginare l'eccessiva importanza del mercato cinese. In ambito politico, un nuovo sistema di lealtà ai partiti permette di influenzare in maniera più netta le elezioni, mentre ai ribelli più violenti si affiancano movimenti di opinione, che possono essere utilizzati per forzare riforme sociali oppure soppressi.

Ulteriori interventi si concentrano sull'interfaccia, migliorata da una serie di scorciatoie e generalmente più razionale. Alla fine della fiera, non c'è niente di sbagliato in *A House Divided*, e l'esperienza di gioco risulta certamente più godibile. Solo, aleggia la sensazione che quasi venti euro siano un po' troppi, per quella che è essenzialmente una patch, per quanto ampia e riuscita.

Claudio Chianese GIOCHI COMPUTER

IN INGLESE

A House Divided è un DLC scaricabile da Steam e GamersGate in lingua inglese. Il titolo base è necessario per giocare l'espansione. Chi ha già affrontato *Victoria II* non troverà nulla di troppo complicato, ma è consigliata una discreta conoscenza dell'idioma della regina Vittoria.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un'espansione che ripara molte falle di *Victoria II*

È COME...
Un'immersione nella realtà dell'era vittoriana; *Europa Universalis III* con una laurea in economia

È PER...
Chi pensa che il titolo originale meriti una seconda occasione.

info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Paradox Interactive** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com; www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet www.victoria2.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 2 GB HD, Internet per acquistarlo, *Victoria II***
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 4 GB RAM**
- Multiplayer **Internet**

■ Interfaccia migliorata
■ Ottimi aggiustamenti di giocabilità
■ Enfasi sulla guerra civile americana

■ Rapporto prezzo/contenuti non eccelso
■ Soluzione inelegante al problema cinese
■ Rimangono alcune magagne di fondo

***A House Divided* ha un solo problema: costa troppo per quello che offre. A dieci euro di meno, sarebbe un acquisto consigliato. Per come stanno le cose, spetta al singolo giocatore valutare se l'obolo vale la candela.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	PREZZO/CONTENUTI	REALISMO
7	8	7	8	6	8



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

Piattaforme/Avventura

TREASURE ADVENTURE GAME

Semplicemente all'avventura!

- **Sviluppatore:** Robit studios
- **Genere:** Piattaforme/Avventura
- **Dimensioni:** 100 MB
- **Internet:** www.robitstudios.com/treasure-adventure-game

INSTALLAZIONE

1 Per giocare a *Treasure Adventure Game* puntate il browser all'indirizzo **www.robitstudios.com/treasure-adventure-game** e scaricate la versione più recente

2 Una volta estratti i file, sarete pronti a giocare.

Aggrappandovi alle sporgenze, riuscirete a superare passaggi difficili.

ANDARE all'avventura, esplorare e collezionare tesori sono motivazioni e obiettivi convenzionali in un videogioco, ma se ben gestiti possono offrire esperienze accattivanti. *Treasure Adventure Game* è sviluppato da Robit studios, nome che cela una sola persona al lavoro per completare il suo primo progetto, completamente gratuito.

I minuti iniziali di gioco raccontano di un lungo viaggio intrapreso da due coraggiosi esploratori insieme al giovanissimo figlio di uno di loro, alla ricerca di dodici artefatti menzionati in un'antica leggenda. La narrazione del viaggio s'interrompe bruscamente alle porte di un tempio, per riprendere molto tempo dopo, nell'accogliente casa di un'anziana donna. Qui, nei panni di un ragazzino senza memoria ritrovato sulla spiaggia dieci anni prima, sarete pronti a partire per comprendere il vostro passato e vivere un futuro all'insegna dell'avventura.



La storia serve da pretesto per proiettarvi all'esplorazione del mondo di gioco: ambienti rappresentati tramite un comparto tecnico all'insegna delle due dimensioni, con tanto di pixel ben visibili e tracce musicali ispirate ai videogiochi di vent'anni fa. Gli ingredienti sono pochi: un semplice inventario per conservare tesori, oggetti, mappe e cappelli, un sistema di controllo basilare che vi vedrà saltare, attaccare i nemici e accovacciarvi per superare stretti passaggi, e tanta esplorazione.

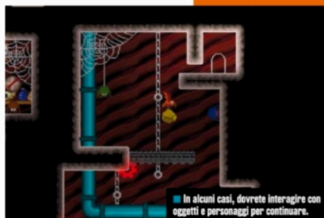
Troverete Personaggi Non Giocanti che, con l'ausilio di poche linee di testo, vi forniranno indicazioni su dove andare e cosa cercare. Eliminando i mostri che vi si pareranno davanti, riceverete delle monete con cui acquistare oggetti; denaro che potrete anche collezionare scoprendo aree segrete, ben nascoste in molti dei luoghi che visiterete.

Le prime fasi di gioco vi vedranno impegnati a recuperare strumenti fondamentali per l'orientamento, come la bussola. Questa mostrerà le coordinate in ogni momento, aiutandovi a rintracciare i siti indicati sulle mappe stipate nell'inventario. Procedendo nel vostro viaggio, affronterete una buona varietà di trappole, sezioni in cui contano tempismo e abilità, oltre a nemici di vario tipo.

I limiti di *Treasure Adventure Game* sono palesi, riconosciuti dallo stesso autore: l'aggiunta di altre meccaniche renderebbe l'esperienza indubbiamente migliore, e un comparto grafico dotato di più personalità donerebbe al gioco un aspetto ispirato e non solo nostalgico.

Si tratta, comunque, del primo progetto di un appassionato, distribuito gratuitamente e meritevole di una prova.

Antonio Colucci



In alcuni casi, dovrete interagire con oggetti e personaggi per continuare.

VERDETTO



Riesce a catturare l'attenzione grazie a elementi classici riproposti nel modo giusto.

Sparatutto online

WAR INC. BATTLEZONE

Non tutte le battaglie online meritano di essere combattute.

- **Sviluppatore:** Online Warmongers Group Inc.
- **Genere:** Sparatutto online
- **Dimensioni:** 1 GB
- **Internet:** www.thewarinc.com

INSTALLAZIONE

1 Il gioco è disponibile su Steam (scaricabile all'indirizzo **http://store.steampowered.com/**). Lo troverete scrivendo il nome nel motore di ricerca integrato

2 In alternativa, puntate il browser all'indirizzo **www.thewarinc.com** e cliccate sul pulsante **Play for free**. Compilate i campi necessari e, nella schermata successiva, cliccate nuovamente su **Play for free**. Una volta effettuato il download di un piccolo file, avviate l'installazione automatica. Dopo aver inserito nome e password, il launcher scaricherà i file necessari per giocare.

SE, qualche anno fa, molti erano disposti a perdonare le pecche più evidenti di un titolo distribuito gratuitamente, oggi il mercato ha abituato persino i palati meno fini a standard piuttosto elevati.

Tanti giochi basati sulle microtransazioni (piccoli pagamenti, in questo caso facoltativi), infatti, sono curati e qualitativamente apprezzabili, se non addirittura provenienti da un passato a prezzo pieno. Ecco, quindi, che un progetto poco ispirato come *War Inc. Battlezone*, sparatutto in terza (e prima) persona basato su battaglie online a squadre, corre inevitabilmente verso un destino non proprio roseo. Ma procediamo con ordine.



La visuale in prima persona è stata aggiunta con un recente aggiornamento.

Questo titolo, distribuito gratuitamente anche attraverso Steam, utilizza un classico negozio virtuale per l'acquisto di oggetti puramente estetici, protezioni di vario tipo, e per il noleggio di armi. Sono presenti due valute: una ottenibile giocando, attraverso uccisioni e il raggiungimento di vari obiettivi, e l'altra acquistabile con moneta reale.

Una volta avviato *War Inc. Battlezone*, verrete accolti da un menu discretamente realizzato, che vi guiderà nelle scelte iniziali riguardo l'equipaggiamento del vostro personaggio. *War Inc.* sfrutta un sistema di avanzamento basato su livelli, da ottenere partita dopo partita nelle mappe a disposizione. Le modalità di gioco spaziano dal classico deathmatch, passando per Conquest, in cui è necessario mantenere il controllo di diverse zone (proprio come avviene in *Battlefield*), e Sabotage, con tanto di bomba in pieno stile *CounterStrike*.



Nella modalità Conquest dovrete controllare diverse zone, come avviene nei giochi della serie *Battlefield*.

Purtroppo, gli elementi che dovrebbero garantire al gioco una certa longevità, ossia la qualità delle mappe e di tutti gli aspetti che riguardano gli scontri a fuoco, lasciano a desiderare. Vi ritroverete sul campo di battaglia "ammirando" soldati che saltano accompagnati da animazioni ridicole, e correndo per mappe dal design anonimo. Il bilanciamento rappresenta un altro punto negativo di *War Inc. Battlezone*: aumentando di livello e distribuendo punti abilità, guadagnerete bonus significativi capaci di fare la differenza in ogni momento, e spesso dovrete competere con giocatori che hanno dedicato più tempo al gioco. Se a ciò aggiungete il gran numero di potenziamenti acquistabili, ecco che vi ritroverete fra le mani un titolo poco appetibile, specialmente agli occhi di un veterano di questo genere.

La situazione rispetto ai primi mesi è comunque meno problematica: gli sviluppatori hanno introdotto nuove mappe e rivolto la propria attenzione a diversi aspetti di *War Inc. Battlezone*, implementando la visuale in prima persona e migliorando il comparto grafico. Aggiornamenti che non sono riusciti, però, a ribaltare un giudizio complessivamente negativo.

Antonio Colucci



Uccidendo i nemici e completando obiettivi, guadagnerete soldi ed esperienza.

VERDETTO



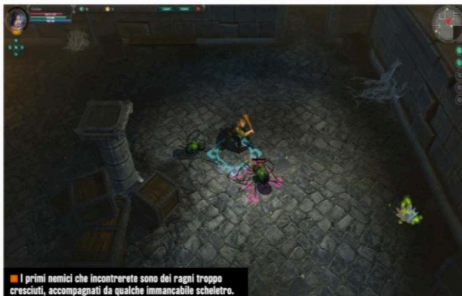
Un gioco con molti difetti, condito da scontri a fuoco mal bilanciati e poco coinvolgenti.

GdR d'azione

QUEST'N GOBLINS

Dungeon e Goblin a portata di browser.

Sviluppatore: coreX group
Genere: GdR d'azione
Percentuale di completamento: Beta
Internet: quest-n-goblins.com



I primi nemici che incontrerete sono dei ragni troppo cresciuti, accompagnati da qualche immancabile scheletro.

SE, qualche anno fa, giocare tramite browser equivaleva ad affrontare numeri e tabelle o, al massimo, qualche creatura 3D dall'aspetto spartano, oggi è possibile avventurarsi in mondi dettagliati incorniciati dalla barra dei segnalibri semplicemente scaricando qualche plug-in non troppo ingombrante.

A questo abbinate il dilagante modello free-to-play (gioco gratuito con negozio virtuale) e avrete come risultato una folta schiera di titoli accessibili a tutti. *Quest'n Goblins* è un GdR che sposa entrambe le caratteristiche appena descritte, offrendo qualche meccanica interessante sommata ad aspetti meno riusciti. Il gioco è, al momento, in fase di Beta a numero chiuso: puntando il browser all'indirizzo **quest-n-goblins.com** potrete iscrivervi, rimanendo in attesa di un invito che non dovrebbe tardare troppo ad arrivare.

Quest'n Goblins, con la sua visuale isometrica e un'azione caratterizzata da botte a non finire, ricorda da vicino titoli come *Dungeon Siege;* in aggiunta, sono presenti elementi utili ad arricchire una formula ormai familiare a qualsiasi tipologia di giocatore. Dopo aver affrontato le prime zone, avrete modo di accettare missioni parlando con Personaggi Non Giocanti sparsi per una città riprodotta in due dimensioni: un disegno su cui spostarvi. Entrerete ben presto in possesso di un piccolo esercito di Goblin, servitori (dotati di statistiche e abilità diverse) da richiamare all'inizio di ogni missione interagendo con appositi portali – un po' come accadeva in *Overlord*, gioco che ha riscosso un discreto successo qualche anno fa. Questi non sono solo dei compagni d'avventura, ma anche personaggi controllabili separatamente cliccando sui ritratti posti nella parte inferiore dello schermo. Le zone che andrete a esplorare sono colme di nemici da eliminare, casse e bauli da aprire e tutto quello che potreste aspettarvi da un gioco di questo tipo. Ecco, quindi, che aumentando di livello potrete distribuire punti nei vari attributi, imparare nuove abilità, indossare pezzi d'equipaggiamento migliori ed entrare in possesso di altri Goblin.

C'è ancora del lavoro da fare su *Quest'n Goblins*, situazione che risulta chiara giocando alla Beta e provando con mano il combattimento, contraddistinto da una gestione macchinosa dei vostri alleati. Il comparto grafico si difende discretamente: osservare ombre, effetti particellari e ambienti dettagliati racchiusi all'interno del browser è gradevole. Il risultato finale, però, è rovinato da uno stile artistico blando e da animazioni poco convincenti: un mix che fa soffrire il gioco di una carenza di personalità difficilmente eliminabile a colpi di patch. Gli sviluppatori, in ogni caso, promettono un percorso costellato di aggiornamenti e migliorie. Vedremo come proseguirà la Beta.

Antonio Colucci GIOCHI COMPUTER



Muoverete i primi passi seguendo un breve tutorial, quasi superfluo data la semplicità del sistema di controllo basato sul mouse.



Gioco di carte online

CARTE

Carte, c'è altro da dire?

Sviluppatore: NCrew entertainment/ gamescampus
Genere: Gioco di carte online
Percentuale di completamento: Beta
Internet: http://carte.gamescampus.com



Certo non si tratta di "Magic", ma le carte sono belle da vedere.

I giochi di carte come "Magic: The Gathering" appassionano milioni di persone in tutto il mondo, grazie a competizioni ufficiali, strategie complesse o la semplice voglia di collezionare.

Nel corso degli anni sono stati effettuati numerosi tentativi per traslare una formula vincente come questa in videogiochi apprezzabili, ottenendo risultati più o meno convincenti. Battersi contro opponenti in carne e ossa è sempre l'alternativa più intrigante, e grazie al gioco online non siamo più costretti a dover sfidare una fredda macchina. In questi anni sono stati pubblicati ibridi con elementi tipici dei giochi di carte uniti a meccaniche diverse (*Battleforge*, per esempio), ma è facile imbattersi in numerosi titoli più tradizionali, come *Carte*.

Distribuito dal conosciuto portale gamescampus, si tratta di un gioco attualmente in versione Beta, con regole piuttosto semplici (illustrate da un tutorial in inglese) ed elementi di contorno legati alle competizioni online. Una partita si svolge fra due avversari, entrambi in possesso di un mazzo di carte composto da creature, trappole e altro ancora. Ogni turno vi vedrà intenti a piazzare le carte in attacco, difesa, magia e via di questo passo, rispettando requisiti fondamentali quali il Mana, accumulabile ponendo una carta nell'apposita area. Dovrete prestare attenzione, inoltre, ad attributi come punti vita, protezione e potenza d'attacco. Avrete un eroe da difendere e dovrete valutare le mosse dell'avversario con cautela: l'obiettivo è l'eliminazione dell'eroe nemico. Ci sono altri dettagli di cui tenere conto, oltre a diverse tipologie di carte, ma non dovreste avere troppa difficoltà nell'imparare le basi rapidamente, a patto di conoscere l'inglese.

Prima di sfidare altri utenti sarà bene che vi alleniate contro l'Intelligenza Artificiale, in modo da acquisire familiarità con tutte le variabili in gioco. Una volta in grado di affrontare una partita senza troppi dubbi, utilizzerete gli elementi multigiocatore "di massa" di *Carte*: un'interfaccia organizzata in modo non del tutto ottimale si occupa della chat, suddivisa in canali, della finestra in cui gestire il vostro mazzo (composto da 64 carte e un eroe), delle statistiche personali e di altro ancora. Le prime ore potrebbero rivelarsi piuttosto confuse, specialmente se siete nuovi a questo genere di giochi, ma con un po' di pratica riuscirete a leggere il tutto senza troppi problemi.

Trattandosi di una Beta non mancano alcuni problemi e funzioni non ancora implementate (nel momento in cui scriviamo), ma la base sembra abbastanza solida da poter interessare novizi e appassionati del genere. Per partecipare alla Beta, puntate il browser all'indirizzo **http://carte.gamescampus.com**

Antonio Colucci GIOCHI COMPUTER



Come in ogni gioco di carte, è fondamentale comprendere le mosse dell'avversario e pianificare con cura gli attacchi, sfruttando abilità e bonus.



Il tutorial (in lingua inglese) spiega piuttosto bene le basi del gioco.

Boardgame/wargame fantasy

LA GUERRA DELL'ANELLO

Un Anello per domarli...

BATTAGLIE DELLA TERZA ERA

Prima e unica espansione de "La Guerra dell'Anello", "Battaglie della Terza Era" è stata realizzata nel 2006 e rappresenta un eccellente add-on al già ottimo boardgame originale. La confezione propone nuovi personaggi ed eserciti, sia per l'Ombra sia per i Popoli Liberi, ma non è questo l'aspetto più notevole. L'espansione, infatti, introduce un ulteriore "gioco", ossia una plancia a doppia faccia per rappresentare due scontri indimenticabili: quello per la conquista di Rohan (la battaglia del Fosso di Helm) e quello per Gondor. Con queste battaglie, il sistema si complica notevolmente, introducendo fattori inediti quali il tipo di terreno, le abilità speciali degli eserciti o i "punti danno". "Battaglie della Terza Era" è un buon prodotto, che aggiunge ulteriore profondità al gioco ma che, inevitabilmente, tende anche a prolungarlo in maniera sensibile.



- **Casa:** Ares Game
- **Giocatori:** 2-4
- **Tempo medio:** 4+ ore
- **Distributore:** Red Glove (www.redglove.it)
- **Prezzo:** In ristampa, la precedente versione era venduta a € 79,90
- **Internet:** www.aresgames.eu/games/war-of-the-ring-line/war-of-the-ring-second-edition

POCHI soggetti letterari fantasy hanno saputo ispirare una così cospicua mole di boardgame, wargame, giochi di carte o videogiochi come "Il Signore degli Anelli".

Ottantaquattro: tanti sono i giochi da tavolo (o di carte, o di miniature) prodotti sino a oggi e realizzati su licenza dell'opera di Tolkien, contando anche le versioni a tema di "Monopoli", "Risiko" o "Stratego". Il più antico risale al 1978, prodotto da Milton Bradley: "The Lord of The Rings Adventure Game", uno strategico discreto, considerati i tempi. È, però, con un certo orgoglio patriottico che osserviamo come il miglior gioco da tavolo d'ispirazione tolkieniana sia un prodotto squisitamente "made in Italy". A realizzarlo, infatti, è stato il trio Roberto di Meglio, Marco Maggi e Francesco Nepitello.

"La Guerra dell'Anello" è, essenzialmente, un wargame di media complessità. Non raggiunge le vette di realismo cui ci avevano abituato i titoli di Avalon Hill dei tempi d'oro, ma nemmeno il forte livello di semplificazione proposto dal vecchio "Axis & Allies" o dai più recenti wargame realizzati da Days of Wonder: "Battlelore" o "Memoir '44". Il gioco simula il conflitto raccontato nella trilogia de "Il Signore degli Anelli": da una parte le forze dell'Ombra e dall'altra quelle dei Popoli Liberi. Ogni fazione è organizzata in quattro eserciti (Gondor, Rohan, Elfi e Nani per i Popoli Liberi; Isengard, Sauron, Esterling e Sudroni per l'Ombra), che si fronteggiano su una mappa in cui sono ricostruite accuratamente le varie ambientazioni della Terra di Mezzo. La suddivisione in diversi eserciti offre una possibilità piuttosto inedita: quella del multiplayer. (Quasi) tutti i wargame oggi in commercio, infatti, presuppongono uno scontro esclusivamente tra due partecipanti, ma ne "La Guerra dell'Anello" il numero può crescere sino a quattro, rendendolo un gioco di squadra cooperativo-competitivo: due giocatori per l'Ombra e due per i Popoli Liberi.



Più di duecento miniture di plastica colorata, un centinaio di carte e una plancia di gioco ampia e robusta: "La Guerra dell'Anello" non sarà a buon mercato, ma vale il prezzo fino all'ultimo centesimo.

Non è questo l'unico punto di forza de "La Guerra dell'Anello". Proprio come nella saga letteraria, infatti, uno degli obiettivi dei Popoli Liberi è la distruzione dell'Unico Anello, conseguibile gettandolo nel cratere di Monte Fato. Il giocatore(i) dei Popoli Liberi ha perciò un altro compito da gestire, oltre l'amministrazione delle forze militari a propria disposizione: il controllo della Compagnia, nel tentativo di guidarla verso l'Orodruin. Il movimento della Compagnia è tenuto nascosto all'Ombra che, invece, può solo sapere di quanto Frodo e i suoi amici si sono avvicinati al loro obiettivo. L'Ombra, dal canto suo, conta sul potere di corrompere i vari membri della Compagnia.

I due "piani" del gioco – quello militare e quello avventuroso – interagiscono, perché, per esempio, il giocatore dei Popoli Liberi può scegliere di svincolare uno o più membri della Compagnia (riducendone le chance di successo) per trasformarli in leader militari, mentre il passaggio della stessa in una zona controllata dall'Ombra ne accresce le probabilità di essere scoperta e distrutta da Sauron. Questa combinazione rende "La Guerra dell'Anello" un boardgame eccellente, avvincente e, tutto sommato, non troppo complesso. Le regole sono relativamente semplici e l'ottima qualità del materiale di gioco giova molto alla conduzione di una normale sessione. L'unico punto debole riguarda la durata media di una partita: la confezione riporta un'indicazione sommaria di 180 minuti, ma si tratta di un'informazione fuorviante. Soltanto la preparazione, con l'accurato posizionamento delle oltre duecento miniature sulla plancia, difficilmente occuperà meno di mezz'ora e una partita non scende mai sotto il limite delle quattro ore.

"La Guerra dell'Anello" è attualmente in ristampa. La nuova edizione, in italiano, curata da Ares Games e distribuita in Italia da Red Glove, è prevista a brevissimo. Un'ultima nota: il gioco è del 2004, ma nel 2010 Nexus ha realizzato una Collector's Edition, a tiratura limitata, realizzata con materiali pregiati (compresa la scatola, completamente in legno) e con tutte le miniature dipinte a mano. Una vera chicca per i collezionisti.

Paolo Cupola



VERDETTO



"La Guerra dell'Anello" è un gioco raffinato, profondo e avvincente, ma solo per veri (e pazienti) appassionati.

guida al GIOCO COMPLETO



Avete presente la fine del mondo, i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse e il Giorno del Giudizio? Non tutto è andato per il verso giusto e ora bisogna fare pulizia.

DARKSIDERS

Come giocare

Per giocare a *Darksiders* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Darksiders**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Giochi** o, se preferite, aprendo direttamente **Steam (menu Start > Steam)**. Se opterete per questa interfaccia, dovrete selezionare il menu **Visualizza > Elenco Giochi**, quindi cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse su *Darksiders* per lanciarlo.

Il manuale

Il manuale multilingue (italiano compreso) di *Darksiders* viene installato contemporaneamente con il gioco, ma non è accessibile né attraverso il client di Steam, né dal menu Giochi o da quello Start di Windows. È comunque visibile utilizzando l'interfaccia di Steam tramite il browser Internet. In ogni caso, per accedervi offline, dovrete entrare direttamente nella cartella di gioco utilizzando Esplora Risorse: di base si trova dentro **C:\programmi\THQ\Darksiders** per tutte le versioni di Windows a 32 bit, oppure dentro **C:\programmi (x86)\THQ\Darksiders** per tutte le versioni di Windows a 64 bit. Il file si chiama **Darksiders_PC_manual** e per consultarlo avrete bisogno del software Acrobat Reader, che viene normalmente installato insieme al resto del gioco.

La lingua

Darksiders è completamente tradotto nella nostra lingua: menu, testi a schermo e dialoghi compresi.

SI può considerare *Darksiders* come il punto d'incontro fra più generi, tanto che definirlo "gioco d'azione", finirebbe con lo sminuire in maniera eccessiva un titolo vasto e ricco di sfaccettature.

A differenziarlo dalla massa c'è una trama particolarmente complessa, che vi vedrà nei panni di Guerra, uno dei Quattro Cavalieri dell'Apocalisse. La storia, infatti, è parzialmente ispirata agli scritti del Nuovo Testamento, pur prendendosi molte libertà e stravolgendo per diversi motivi (sia etici sia meramente ludici) quanto viene raccontato nel Libro della Rivelazione. Tanto per cominciare, i Cavalieri sono entità a servizio del cosiddetto Arso Consiglio, create per mantenere una sorta di equilibrio fra le forze infernali e quelle celestiali, in lotta da tempi immemori. In occasione di questa sostanziale tregua, viene deciso che gli essere umani rappresenteranno l'elemento chiave durante l'Apocalisse, che avverrà solo con la rottura del Settimo Sigillo.

Le cose, però, non vanno come previsto e Guerra si ritrova scagliato sulla Terra, proprio mentre si sta svolgendo quella che, a tutti gli effetti, sembra la fine del Mondo, con angeli e demoni che si danno battaglia portando morte e devastazione ovunque. Questo primo momento di *Darksiders* non è molto indicativo ed è più che altro strutturato come un tutorial introduttivo, che vi permetterà di prendere confidenza con le abilità principali di Guerra. Passata questa fase, infatti, verrete inevitabilmente sconfitti dall'immenso Straga, il più potente fra gli Eletti a servizio del Distruttore, oscura figura di cui si sa poco e nulla. Purtroppo, se da un lato verrete salvati dall'Arso Consiglio, dall'altro sarete accusati di aver violato i patti dando inizio al Giudizio Universale, senza attendere la rottura del Settimo Sigillo. Condannati a morte per un tale tradimento, riuscirete a strappare la possibilità di tornare sulla Terra per redimervi, pur se costantemente sorvegliati dalla Sentinella, una fastidiosa presenza che vi seguirà ovunque per tutto il gioco. Vi attenderà un lungo peregrinare in territori irriconoscibili, poiché il Distruttore ha spazzato via ogni traccia dell'umanità, ormai estinta se non trasformata in orride creature.

Darksiders richiede necessariamente una connessione a Internet per l'attivazione

Darksiders, insomma, è tutto tranne che un titolo banale. Anche se molta enfasi è posta nei combattimenti, con una quantità tutt'altro che trascurabile di mosse e armi disponibili, è la componente esplorativa a fare la differenza. Guerra potrà e dovrà muoversi in lungo e in largo per enormi livelli, caratterizzati da ambientazioni uniche e particolari.

Per interagire con alcuni oggetti o raggiungere determinati luoghi, occorrerà sbloccare dei poteri ben precisi, quindi vi troverete più volte a tornare sui vostri passi, per recuperare artefatti e abilità precedentemente inaccessibili.

Queste caratteristiche, unite a un'eccellente giocabilità, permettono a *Darksiders* di evolversi costantemente, senza risultare mai ripetitivo. È un gioco, insomma, che vi terrà incollati davanti al monitor per moltissime ore! GIOCHI COMPUTER



Requisiti di sistema



Il sistema minimo per giocare a *Darksiders* è costituito da un processore a 3 GHz (Athlon 64 3800+/Pentium4), 1 GB RAM (2 GB con Windows Vista o 7), una scheda 3D 256 MB con supporto Pixel Shader 3.0 compatibile DirectX 9.0c (GeForce 8800, Radeon X1900), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x, 12 GB su disco fisso e una connessione a Internet per l'attivazione. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core a 2,6 GHz, 3 GB RAM, una scheda 3D 512 MB con supporto Pixel Shader 3.0 compatibile DirectX 9.0c (GeForce GTS 240, Radeon HD 3870 o superiori) e un Controller Xbox 360 per Windows. I sistemi operativi supportati sono Windows XP SP3, Vista SP1 e 7. Le schede video integrate dei sistemi notebook non sono totalmente supportate, quindi potrebbero dare problemi o impedire completamente il funzionamento corretto del gioco.

Il codice di installazione

In fase d'installazione vi verrà chiesto d'inserire un codice di installazione (**Codice Prodotto**). Lo troverete stampato sul retro della custodia del DVD di gioco. **Per l'autenticazione è necessario essere collegati a Internet.** Nel caso in cui il codice di installazione di *Darksiders* fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.

Installazione di Darksiders

Verificate anzitutto che il vostro PC sia regolarmente connesso a Internet, quindi inserite il **Disco 1** nel lettore e cliccate su **Esecuzione di Setup.exe**. Se ciò non dovesse accadere, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **Setup.exe**. Si aprirà immediatamente un menu di selezione relativo alla lingua; cliccate su **Italiano** per procedere. Nella finestra successiva, cliccate su **Installa Darksiders**. Vi verrà proposta la lettura del classico EULA, selezionate **Accetto i termini della licenza** per proseguire. Verranno inizializzate tutta una serie di installazioni automatiche, a partire da quella delle librerie Microsoft Visual C++ 2005 Redistributable, seguita dalla selezione del linguaggio. Cliccate poi su **Avanti > Installa**. Se a questo punto **NON** disponete di un account Steam, andate al paragrafo **Installazione di Steam**, nella pagina seguente, e seguite passo passo la guida. Se, invece, disponete di un accesso a Steam, inserite i vostri dati (Nome Account e Password) come di consueto. Dopo qualche secondo, il gioco vi chiederà il **Codice Prodotto: lo trovate stampato sul retro della custodia**, ed è composto da una combinazione di numeri e lettere per un totale di 15 caratteri suddivisi in tre blocchi. Digitateli con attenzione, evitando di confondere gli 1 (uno) con le I (di India) e gli 0 (zero) con le O (di Oscar). Se il codice è stato accettato, nella schermata successiva troverete la dicitura **Attivazione eseguita!**, pertanto cliccate su **Avanti** per proseguire con l'installazione dei file. In questa fase, verranno copiati sul disco fisso anche il manuale in formato PDF (vi verrà chiesto anche se desiderate scaricare e installare l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, casomai non fosse presente sul vostro PC), la colonna sonora (in standard MP3) e un fumetto in lingua inglese (sempre in PDF). Vi ricordiamo che l'installazione del gioco richiede diversi minuti, poiché si tratta di due DVD (a un certo momento, infatti, vi verrà richiesto di togliere il Disco 1 e di inserire nel lettore il **Disco 2**), per un totale di 12 GB. Al termine del tutto, selezionate **Visualizza libreria giochi di Steam** e attendete l'aggiornamento automatico del gioco, che si completerà con il download di una patch di circa 180 MB.

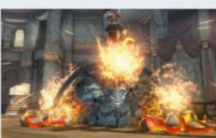


Per quanto vi sforziate, non potrete uscire vincenti dallo scontro con il gigantesco Straga. La vendetta arriverà, ma dopo numerose ore di gioco.



L'odiosa Sentinella vi seguirà come un'ombra per tutto il corso del gioco, ma vi darà anche preziosi suggerimenti e consigli vari.





Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Ogni demone o mostro ucciso vi conferirà delle anime, praticamente la "moneta" del gioco.

Direttamente sotto la barra di energia verde si trovano degli indicatori definiti Sfere dell'Ira, legati ad alcune devastanti abilità di Guerra.

Queste ali nere permettono a Guerra di planare per brevi tratti o di librarsi sfruttando le cosiddette Correnti Oscure.

Installazione di Steam

Darksiders è un titolo che richiede una serie di caratteristiche per funzionare correttamente, compresa una **connessione a Internet obbligatoria**, necessaria per registrarsi a **Steam**. Il gioco che trovate allegato a GMC, benché in formato DVD, ha bisogno di un'installazione di Steam attiva sul vostro PC. Se utilizzate già questo software, dovrete semplicemente accedere al vostro account come sempre, mentre se non l'avete mai attivato e/o installato, vi consigliamo di seguire attentamente questa guida:

1. Seguite la procedura descritta nel box **Installazione di Darksiders** fino a quando vi verrà proposto di attivare il client di Steam. Accettate e proseguite.

2. Se desiderate cambiare la cartella di destinazione cliccate su **Sfoglia**, altrimenti selezionate **Installa.**

3. Una volta completata la procedura d'installazione, Steam si connetterà online e procederà ad aggiornarsi in maniera del tutto autonoma.

4. Finito l'aggiornamento, dovrete selezionare **Crea Nuovo Account**.

5. Vi verrà proposto il **Contratto di Adesione a Steam**. Dovrete selezionare **Accetto** per procedere.

6. Inserite un nome nella sezione **Nome account**, quindi una parola d'ordine nel campo **Password** e **Conferma password**. Questa sezione è a vostro piacimento e vi consigliamo di scegliere con cura i dati che andrete a inserire, segnandoveli poi da qualche parte.

7. Qui dovrete inserire il vostro **indirizzo e-mail valido**, possibilmente quello che usate più spesso. Vi arriverà poi, una volta completata questa procedura, una mail di conferma con un link relativo al vostro account (conservatela con cura per utilizzi futuri).

8. L'ultimo passaggio riguarda la cosiddetta **Domanda Segreta**: dall'apposito menu a tendina dovrete scegliere uno dei sei possibili quesiti, che vanno dal nome della squadra del cuore a quello del proprio animale domestico, insomma dettagli che potete conoscere solo voi. Un ulteriore filtro di protezione per il vostro account.

9. Procedete con l'installazione, l'inserimento del codice e l'aggiornamento online, seguendo le indicazioni descritte nel paragrafo **Installazione di Darksiders**.

Disinstallazione di Darksiders

Per disinstallare *Darksiders*, accedete al **Pannello di controllo**, fate doppio clic su **Installazione applicazioni** e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premete sul pulsante **Cambia/Rimuovi**. A questo punto, seguite la procedura guidata per salutare definitivamente Guerra. I vostri salvataggi e i progressi non saranno comunque persi per sempre, ma verranno memorizzati attraverso il cloud di Steam. In pratica, saranno conservati sui server di gioco più o meno per sempre, l'importante è che utilizziate sempre il vostro profilo per accedere al client di Valve.

Modalità offline di Steam

Per chi dispone di una connessione a Internet a consumo o non particolarmente veloce, è possibile, una volta completata correttamente e la procedura d'installazione, giocare in modalità offline. Per fare questo, occorre aprire il client Steam e, dall'omonimo menu, selezionare **Vai offline**, quindi nella finestra successiva **Riavvia in modalità offline**. Dopo tale operazione non sarete più costretti a connettervi a Internet, solo ricordate che, in questo modo, non saranno disponibili le opzioni di salvataggio cloud né tanto meno riceverete eventuali aggiornamenti sul gioco.

I comandi di gioco

Guerra può essere controllato tanto con la combinazione di mouse e tastiera, quanto con il Controller Xbox 360 per Windows. Vi consigliamo vivamente di adottare quest'ultima periferica di controllo, che vi semplificherà non poco la vita. In ogni caso, di seguito troverete la lista dei comandi completa per entrambe le configurazioni:

TASTIERA + MOUSE

W, A, S, D	Movimenti Guerra
Mouse	Movimenti telecamera
Tasto sinistro del mouse	Attacco primario
Tasto destro del mouse	Attacco secondario
Tasto centrale del mouse	Utilizzare accessorio
Q	Modalità mira
Barra spaziatrice	Saltare
Ctrl sinistro	Calarsi
E	Azione
Alt sinistro	Parare
Alt sinistro + direzione	Scattare
B	Alternare camminata
Shift premuto	Agganciare nemico
F	Cambiare bersaglio in modalità aggancio
Tab	Cambiare arma secondaria
Caps lock premuto	Modalità Potere dell'Ira
Caps lock + 1, 2, 3, 4	Selezionare Poteri dell'Ira
1, 2, 3	Selezionare accessorio
Rotellina del mouse	Selezionare nemico in modalità concentrazione
~	Evocare sentinella
O	Cronache/Mappa
I o Esc	Pausa/Inventario
C	Evocare Rovina
V	Forma caotica
R	Alternare oggetti mobili

CONTROLLER XBOX 360 PER WINDOWS

Levetta sinistra	Movimenti Guerra
Levetta destra	Movimenti telecamera
Levetta destra premuta	Modalità mira
A	Saltare
B	Azione
X	Attacco primario
Y	Attacco secondario
LT premuto	Modalità mira
RT	Usare accessorio
LB premuto	Menu abilità
RB	Parare
RB + Levetta sinistra	Scattare
Pad digitale su, sinistra, destra	Selezionare accessorio
Pad digitale giù	Alternare arma secondaria
Back	Cronache/Mappa
Back premuto	Evocare sentinella
Start	Pausa/Inventario

Steam achievement

Darksiders presenta 43 Steam achievement, ottenibili completando quasi al 100% il gioco in modalità Normale o Facile. Abbiamo scritto "quasi" poiché, per sbloccare tutti gli obiettivi, è necessario giocare in modalità Apocalittica, in pratica il livello di difficoltà più alto in assoluto.

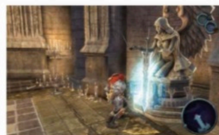




Alcuni colpi particolari devono essere eseguiti con il giusto tempismo, rappresentato da un cerchio che si restringe.







Giochi per il Mio Computer

IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.





Subito sul Blog di GMC!

Per volare senza indugio sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **11**).

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

Titoli di CODA



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, scoprite con Danilo Gabrielli perché il linguaggio e i metri di giudizio dei videogiochi sono un universo in evoluzione.

Schivali!

A furia di dilettarsi con i videogiochi recenti, ci si scorda di com'erano quelli antichi.

Ho recentemente riprovato la prima cartuccia da me posseduta: *Dodge 'EM* (gioco di parole che, letteralmente, significa "Schivali!"), un titolo per Atari 2600 e datato 1980. La scatola presentava l'immagine di due vetture d'epoca che si incrociavano come in una giostra tra cavalieri medievali e mostrava il dettaglio di una coppia, vestita in abiti di inizio '900, che, all'interno dell'abitacolo, spalancava occhi e bocca per la sorpresa dello scontro appena evitato.
Il conducente (l'uomo) era ancora inclinato nel gesto della sterzata, mentre la donna al suo fianco si teneva malamente in equilibrio, sballottata dalla forza centrifuga.

Una bella copertina. Sul retro della scatola, però, nemmeno una schermata di gioco. Forse per questo, una volta caricata la cartuccia, si provava un certo senso di delusione. Il videogame era una strana versione di *Pac-Man* in cui si guidava un'auto all'interno di vari circuiti concentrici, con la possibilità di cambiare traiettoria solo all'altezza delle quattro intersezioni centrali. A complicare il tutto c'erano una o più macchine avversarie, che non perdevano occasione per schiantarsi conto la nostra. L'unica speranza era di dosare bene il pedale dell'acceleratore e di azzeccare il tempismo delle svolte.

Non mi era piaciuto *Dodge 'EM*, perché era terribilmente difficile e le partite non duravano che pochi secondi. Oggi, però, qualcuno lo ritiene una piccola perla, il che mi ha portato a riflettere su come il nostro metro di giudizio e il nostro linguaggio di addetti ai lavori si sia evoluto insieme ai giochi.

La prima cosa a essere cambiata è l'approccio richiesto al giocatore. In tempi moderni, che un titolo entri nel vivo delle sue meccaniche in pochi secondi è un pio desiderio: il videogame ti prende per mano e ti conduce lentamente nel suo mondo stendendoti petali di rose sul terreno e aree di ristoro lungo il percorso. Se non lo fa in modo fluido, se tutto non è liscio come l'olio, (specie nel caso di un titolo piuttosto "classico" nelle ambizioni e nella forma), si è già pronti a dire che sono presenti "passaggi frustranti", "una curva di apprendimento ripida" e magari anche "un'interfaccia macchinosa". D'altronde, penso che *Dodge 'EM*, se uscisse oggi, potrebbe benissimo essere definito "un'esperienza visiva cruda e minimale", o anche "un prodotto dotato di una giocabilità crudele e senza compromessi".

Quanto alla longevità, se un gioco recente dura meno di dieci ore, nessuno esiterebbe ad affermare che "il multiplayer può garantire le ore di divertimento aggiuntivo che non ha fornito la campagna in singolo" (pur riconoscendo "la tendenza verso la creazione di esperienze più brevi ma intense").

Cosa si dovrebbe dire, allora, di *Dodge 'EM*? Ma naturalmente che, sebbene ci sia solo una manciata di quadri sempre con la stessa grafica, "ha un fattore di rigiocabilità praticamente infinito" e che "i suoi meccanismi diabolici tengono incollati alla sedia finché non stramazzerete sul joystick".
Questi ragionamenti non sono tesi ad affermare che i recensori attuali siano schizofrenici, né, tantomeno, a fare la parte dei furbetti fuori dal coro. Tutto ciò è per spiegare come il linguaggio, le convenzioni, il metro di giudizio s'influenzino a vicenda, dipendano dalla percezione diffusa, non siano immuni alle mode e alle pietre di paragone del momento. È per dire anche come sia difficile capire il reale valore di un videogioco quando occorre esprimere un giudizio completo e articolato su di esso e sulle sue singole caratteristiche.

Fra parentesi, cimentandomi oggi con *Dodge 'EM*, credo di essere stato troppo duro nella mia iniziale bocciatura senza appello. Non è male: la grafica è funzionale allo scopo e le partite sono veramente "brevi ma intense" piuttosto che "frustranti". Se ai tempi gli avessi dato più opportunità, oggi probabilmente sarei un maestro Zen. Ma, al di là di tutto, *Dodge 'EM* riesce ancora a divertire e questa, in fondo, è la cosa più importante in un gioco. Come dite?
Il voto? Che cosa vuol dire "il voto"!?

L'ANGOLO DELL'ANZIANO

Danilo Gabrielli, marchigiano, si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal lontano 2004. Ha una viscerale passione per i videogiochi.



Dodge 'EM risale al glorioso Atari 2600. Come sono cambiati i tempi, da allora?

Nel prossimo numero



Diablo III
Diablo è di nuovo tra noi, e il mondo degli hack and slash non sarà più lo stesso!

Il numero di luglio sarà in edicola il 27 di giugno!

Inoltre, nel prossimo numero...

...trovi anche:

Max Payne 3

Da New York a San Paolo, diamo il bentornato all'inossidabile Max!

Sniper Elite V2

La Seconda Guerra Mondiale vista attraverso il mirino di precisione di un cecchino!

Gioco completo!

Metro 2033

Non perdetevi un FPS fenomenale, ambientato nella Mosca post-nucleare!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
www.gamesvillage.it
Mensile – 8,90 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea – direttore@giochiperilmiocomputer.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@giochiperilmiocomputer.it
Massimiliano Rovati (Responsabile di redazione)
Alberto Falchi (Responsabile hardware)
Raffaello Rusconi (Responsabile news)
Luca Patrian (Impaginazione)
Marina Albertarelli (Segreteria)

Hanno collaborato:
Vincenzo Beretta, Primoz Skulz, Alessandro Galli, Nemesis, Giovanni Immobile, Ariella Giulivi, Paolo Cupola, Andrea Giongiani, Elisa Leanza, Danilo Gabrielli, Antonio Colucci, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Fabio Bortolotti, Tito Parrello, Roberto Bruno, Claudio Chianese, Simona Maiorano, Alessandro Gambino, Marco Calcaterra, Joseph Massena

Digital media coordinator:
Massimo Allievi

Iconografie e fotografie:
Marco Coppola

Pubblicità:
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it – 335.62.87.272
Luigi De Re – luigidere@sprea.it – 339.45.46.500

Abbonamenti:
Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web. Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo: www.abbonamenti.it/giochiperilmiocomputer oppure abbonamenti@sprea.it; puoi anche abbonarti via fax 030 3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

Arretrati:
Si acquistano on-line all'indirizzo: www.giochiperilmiocomputer.it/arretrati
Per informazioni o richieste: arretrati@giochiperilmiocomputer.it oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer



Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 – Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re – international@sprea.it

Marketing & pubblicità:
Walter Longo – marketing@sprea.it

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20090 Segrate (MI)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 1/3/1997 con il n. 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano